

TIDE OF IRON



TRADUZIONE DI ARINGAROSA

per La Tana dei Goblin, 12 / VII / 2007

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e della casa produttrice. L'autore e l'editore non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori ed imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.

N.d.T: questa versione tiene conto dei primi errata pubblicati sul sito ufficiale FF, e delle prima FAQ.

RULES OF PLAY



INTRODUZIONE

BENVENUTI

6 giugno, 1944. Il D-Day è stato celebrato come “il giorno più lungo” della Seconda Guerra Mondiale; finora lo è stato come lancio dell’offensiva Alleata nell’Europa Occidentale; un’offensiva protrattasi per quasi un anno, prima che gli Alleati abbiano potuto dichiarare vittoria nel teatro Europeo.

L’obiettivo dell’invasione: distruggere la “Wehrmacht” di Hitler, l’ex potente forza armata Tedesca; liberare i Paesi occupati dell’Europa Occidentale; e in fine imporre la resa alla Germania e al regime Nazista.

Benché umiliata dalle disfatte in Russia e Africa e sistematicamente colpita dai bombardamenti Alleati nelle infrastrutture e negli approvvigionamenti, l’armata Tedesca rimane un formidabile avversario. I soldati e gli ufficiali di Hitler sono ben formati, abituati alla battaglia, ed equipaggiati con alcune delle più moderne e letali armi da combattimento.

Durante l’offensiva Alleata, le forze Americane dovranno sostenere l’urto dei combattimenti nel nord della Francia e in Belgio, mentre gli Alleati Britannici dovranno concentrare gli sforzi per la liberazione dei Paesi Bassi e dei Paesi Scandinavi.

Le forze Americane e Britanniche avanzeranno lentamente ma inesorabilmente attraverso la Germania, certo non senza problemi. Ad Arnhem, l’ardita offensiva Alleata sarà messa a dura prova dalle difese Tedesche, e le forze Naziste andranno vicino a rompere il fronte Americano nella maggiore contro-offensiva Tedesca, nelle Ardenne.

MAREA DI FERRO è un gioco sui combattimenti tattici della II Guerra Mondiale per due o quattro giocatori. I componenti del gioco forniranno ai giocatori gli elementi necessari per simulare i drammatici eventi che avvennero tra gli Americani e i Tedeschi, nel Nord Europa durante gli anni del 1944 e 1945.

La FFG supporterà il gioco con molte espansioni, introducendo altre unità e scenari che copriranno altri periodi e altri teatri di guerra, aggiungendo le forze Britanniche, Russe e Giapponesi.

OBIETTIVO DEL GIOCO

MAREA DI FERRO è un gioco basato su “scenari”, i cui componenti e regole ricreeranno un vasto numero di battaglie e conflitti della II Guerra Mondiale. Ogni specifico scenario detterà il piazzamento iniziale, regole speciali, e le condizioni di vittoria per la sessione di gioco.

Prima di giocare, quindi occorrerà scegliere uno scenario. Alcuni scenari sono inclusi in una apposita guida nel gioco. Altri potranno essere trovati sul sito:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM





Gli scenari del gioco sono giocati in alcuni rounds, e ciascun round consta di un certo numero di azioni. L'obiettivo che sarà necessario raggiungere per vincere una partita di Marea di Ferro dipende dallo scenario che si è scelto di giocare. Alcuni scenari richiedono ai giocatori di accumulare un certo numero di punti vittoria, mentre altri scenari chiedono di occupare alcune posizioni strategiche del campo di battaglia, come un ponte o un bunker.

È possibile creare tutti gli scenari che si desidera utilizzando gli elementi forniti con il gioco.

COMPONENTI

- Un manuale
 - Una guida agli scenari
 - 216 miniature di plastica, così composte:
 - 54 fanterie regolari americane
 - 12 fanterie d'élite americane
 - 6 ufficiali americani
 - 6 squadre mortaio americane
 - 6 squadre mitragliatori americani
 - 12 carri Sherman M4A1
 - 6 semicingolati M3A1
 - 6 camion trasporto GMC CCKW 353

 - 54 fanterie regolari tedesche
 - 12 fanterie d'élite tedesche
 - 6 ufficiali tedeschi
 - 6 squadre mortaio tedesche
 - 6 squadre mitragliatori tedeschi
 - 6 carri Panzer IV
 - 6 carri Tiger I
 - 6 semicingolati SdKfz 251
 - 6 camion trasporto Opel Blitz
 - 48 basette
 - 12 basette tedesche grigio chiaro
 - 12 basette tedesche grigio scuro
 - 12 basette americane verde chiaro
 - 12 basette americane verde scuro
 - 2 carte di riferimento
 - 12 mappe
 - 23 cartoncini elementi
 - 14 dadi neri d'attacco
 - 6 dadi rossi di difesa
 - 1 colonna round
 - 1 segnalino round
 - 1 segnalino punti vittoria americano
 - 1 segnalino punti vittoria tedesco
- 110 carte:
 - 90 carte strategiche
 - 18 carte operazionali
 - 1 carta iniziativa americana
 - 1 carta iniziativa tedesca
 - 1 cartoncino iniziativa
 - 88 cartoncini di attivazione
 - 32 cartoncini danni
 - 36 cartoncini condizione
 - 6 cartoncini specializzazione anti-carro
 - 6 cartoncini specializzazione ingegneri
 - 6 cartoncini specializzazione lancia fiamme
 - 6 cartoncini specializzazione medico
 - 6 segnalini obiettivo vittoria
 - 8 segnalini obiettivi comando americano
 - 8 segnalini obiettivi comando tedesco
 - 8 segnalini obiettivi comando neutrali
 - 8 segnalini controllo americano
 - 8 segnalini controllo tedesco
 - 51 cartoncini comando (con valori da 1 a 5)
 - 4 segnalini squadra americana nascosta
 - 4 segnalini squadra tedesca nascosta
 - 8 segnalini trasporto americano
 - 8 segnalini trasporto tedesco
 - 38 fortificazioni, ostacoli e ripari:
 - 12 segnalini bunker — trinceramento
 - 14 segnalini cavalli di Frisia — filo spinato
 - 6 segnalini fumo
 - 6 segnalini campi minati
 - 1 cartoncino obiettivo
 - 1 cartoncino bussola

FIGURE DEI COMPONENTI

Adesso una illustrazione e una breve descrizione di tutti gli elementi del gioco.

Miniature di plastica



Tali 216 miniature, rappresentano soldati e mezzi Americani e Tedeschi, che i giocatori muoveranno. Ciascun giocatore parte con un numero di miniature definite dallo scenario.



Basette



Basette americane

Basette tedesche

Queste basette in 4 differenti tonalità, rappresentano i giocatori in un gioco a 4 giocatori. Tutte le basette verdi sono del giocatore americano, come quelle grigie del giocatore tedesco. Ciascuna basetta ospita fino a 4 fanterie. In un gioco a due, ogni giocatore controlla le basette del suo colore, senza tener conto della tonalità.

Carte di riferimento

Queste carte danno al giocatore i valori di combattimento e le abilità speciali di tutte le miniature, così come riassumono le regole e i concetti fondamentali.



Mappe

Le 12 mappe bivalenti sono utilizzate per creare la plancia di ogni scenario. Possono essere utilizzate in varie posizioni per creare innumerevoli scenari.

Elementi

I vari elementi vanno piazzati sulle mappe per simulare vari tipi di terreno. Possono rappresentare anche edifici, strade e boschi.



Dadi

I dadi neri sono i dadi di attacco e rappresentano la potenza di fuoco e gli effetti di un attacco. I dadi rossi sono i dadi della difesa e rappresentano sia la copertura offerta dai vari elementi del terreno che la difficoltà di penetrazione di un carro.

Colonna dei rounds, segnalino del round e segnalino vittoria



colonna dei rounds



segnalino vittoria
Americano

segnalino
round

segnalino vittoria
Tedesco

Il segnalino dei rounds va posto sulla colonna dei rounds per ricordare il round corrente di gioco. Ciascuna Nazione possiede un proprio segnalino punti vittoria che va posto sulla colonna dei rounds, per ricordare il totale di punti vittoria di ogni fazione. Sul retro è posto un "+10" qualora si superi il numero dei rounds o dei punti vittoria riportati sulla colonna.

Carte strategiche

Durante la preparazione del gioco, come da scenario, i giocatori riceveranno normalmente una o più carte strategiche. Durante il gioco l'attivazione di tali carte porterà una serie di benefici, compresi rinforzi o supporto di artiglieria.



Carte operazionali

Alcuni scenari prevedono che una o entrambe le fazioni ricevano delle carte operazionali. Queste regole possono regolamentare alcune situazioni come il morale, specializzazioni, come la possibilità per gli ingegneri di bonificare un campo minato o oscurare con del fumo una parte del campo di battaglia.



Carte iniziativa e cartoncini iniziativa



Carta iniziativa americana e tedesca

cartoncino iniziativa

Alla fine della Fase Comando, il giocatore con più comandi sulla carta iniziativa guadagna l'iniziativa. Il giocatore con l'iniziativa comincia il round e gioca per primo.





Attivazione dei cartoncini



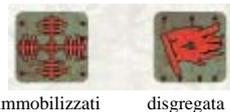
Questi cartoncini sono utilizzati per ricordare quali unità sono state attivate durante il round. Questi cartoncini di attivazione sono marcati da ambo i lati: il lato “affaticamento” e il lato “fuoco di opportunità”.

Cartoncini danno



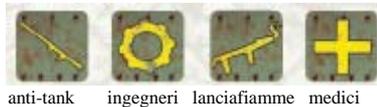
Questi cartoncini sono utilizzati per indicare i danni riportati da un veicolo. Le due parti indicano quale tipo di danno viene inflitto.

Cartoncini di condizione



Questi cartoncini sono utilizzati per riportare le condizioni (di morale) di una squadra oggetto di un attacco. Le due parti indicano quando una squadra è stata fermata o è stata sconvolta.

Cartoncini di specializzazione della squadra



I cartoncini di specializzazione sono utilizzati per indicare quale tipo di specializzazione o addestramento possiede una squadra, con nuove capacità.

Segnalini di obiettivi di vittoria

Questi segnalini ricordano quali esagoni sono obiettivi di vittoria nello scenario specifico. Ogni scenario indica dove piazzarli e quali sono i motivi del loro piazzamento sulla plancia.



Cartoncini obiettivo comando



Questi cartoncini sono in tre colori e con vari valori numerici impressi. Vengono piazzati sulla plancia e rappresentano aree di importanza tattica nella battaglia. Il controllo di queste aree permette al giocatore di ottenere punti comando. Ogni scenario riporterà dove piazzare tali cartoncini sulla plancia.

Cartoncini controllo



Ogni nazione possiede 8 cartoncini controllo, e sono utilizzati per indicare quale nazione mantiene il controllo di obiettivi vittoria o obiettivi comando.

Cartoncini comando

I cartoncini comando sono utilizzati per ricordare il totale dei comandi disponibili per ogni nazione. Le nazioni spenderanno questi cartoncini per guadagnare iniziative come, per esempio, attivare una carta strategica.



cartoncini comando

Cartoncini trasporto, cartoncini indicatori fuori-plancia e cartoncini squadra nascosta



indicatori fuori-plancia

cartoncini trasporti

squadra nascosta

Ciascuna nazione possiede 8 cartoncini trasporto con i rispettivi cartoncini di indicatori fuori-plancia, e 4 cartoncini di squadra nascosta. Sono utilizzati per indicare le unità trasportate nei veicoli e contrassegnare le squadre nascoste.



Segnalini fortificazioni



trinceramenti

bunker

Questi segnalini sono utilizzati per mostrare quali fortificazioni sono presenti sulla plancia. Sono bifacciali, con un disegno di trincea da una parte e un bunker dall'altra. Queste fortificazioni producono benefici difensivi alle squadre che vi entrano.

Segnalini ostacoli



cavalli di Frisia

filo spinato

Questi segnalini sono utilizzati per mostrare quali ostacoli sono presenti sulla plancia. Mostrano su una parte i cavalli di Frisia e sull'altra il filo spinato.

Segnalini fumo e campo minato



fumo

campo minato

Questi segnalini indicano quando sono presenti fumo e campi minati sulla plancia.

Cartoncino obiettivo

Questo cartoncino viene utilizzato insieme ad alcune carte strategiche per marcare un esagono obiettivo sulla plancia, normalmente insieme all'artiglieria, oppure con altre carte di supporto fuori mappa.



Bussola

La bussola viene utilizzata per determinare la direzione da cui viene riportata l'artiglieria e altri vari effetti. Ogni scenario indica la direzione Nord.

AREA DI GIOCO

1. colonna dei round

2. cartoncini comando

3. bussola

4. mazzo carte strategiche

5. carte strategiche disponibili

Area di gioco americana

6. carte strategiche attivate

7. carta iniziativa

8. comandi disponibili

9. cartoncino iniziativa

10. cartoncini e segnalini attivazione, condizioni, danno e altri



PREPARAZIONE DEL GIOCO

PARTENZA DEL GIOCO

Preparare l'area di gioco, seguendo le istruzioni riportate sotto. Prima di tutto occorre consultare il diagramma dell'Area di Gioco nella pagina precedente per vedere dove vanno piazzati i vari elementi di gioco.

1. Scegliere Scenario e Nazione

I giocatori scelgono prima lo scenario di gioco per la loro sessione. Gli scenari possono essere scelti tra quelli inclusi nella "guida agli scenari", oppure sul sito "www.fantasyflightgames.com", oppure tra quelli che saranno pubblicati con le future espansioni del gioco. Dopo aver scelto lo scenario, occorre scegliere la nazione che si vuole rappresentare. In questo manuale del gioco base, i giocatori possono scegliere tra le forze Tedesche o Americane.

Importante: in tutto il manuale, si presume che si giochi lo scenario "At the Breaking Point" con due giocatori; uno a rappresentare la Germania e l'altro gli USA. È possibile giocare anche in tre o quattro giocatori, così come spiegato a pag 35-36.

2. Creare la Plancia di Gioco

Seguendo le istruzioni dello scenario, i giocatori devono predisporre le mappe e sempre secondo le istruzioni devono organizzarle per formare la Plancia di gioco. Una volta assemblate le mappe, alcuni scenari richiedono mappe e segnalini speciali aggiuntivi per formare il terreno di gioco in maniera più completa. Per maggiori informazioni per costruire le plance per giocare gli scenari, occorre leggere la sezione "preparare la plancia" all'inizio della Guida agli Scenari inclusa nella scatola.

Area di Gioco e Area di Quartier Generale

Come mostrato nel diagramma "Area di Gioco", l'area direttamente vicino al giocatore è considerata **area di gioco**. Serve al giocatore a riporre le carte Iniziative, i comandi disponibili, e le carte Attivazione e Strategiche giocate. L'area a destra della plancia è invece **l'area di Quartier Generale**, che serve a riporre il mazzo delle carte strategiche e le carte strategiche disponibili ma non attivate. È importante ricordare le due aree sono separate.

3. Prendere le Carte di Gioco

Ciascun giocatore prende adesso gli specifici mazzi di carte strategiche relativi alla propria nazione



(come indicato dallo scenario), e dopo averli mescolati deve riporli, coperti, nella propria area di Quartier Generale.

Adesso ciascun giocatore pesca un numero di carte Strategiche come indicato dallo scenario, e le pone scoperte nel Quartier Generale. Queste carte possono essere pescate da qualsiasi mazzo Strategico posto nel Quartier Generale, in qualsiasi combinazione, anche tutte dallo stesso mazzo. Queste saranno le carte disponibili che il giocatore potrà attivare durante il suo turno di gioco.

Esempio: nello scenario indicato, il giocatore Tedesco deve prendere i mazzi strategici "Morale 1" e "Comandi 1". Deve mescolarli separatamente e riporli coperti nel Quartier Generale. Lo scenario assegna alla Germania 3 carte strategiche di partenza. Il giocatore sceglie 2 carte dal mazzo Morale e 1 dal mazzo Comandi, ponendo le 3 carte, scoperte, nell'area del Quartier Generale.



carte operazionali

Ogni giocatore adesso prende le carte Operazionali assegnategli dallo scenario (se previste) e le pone nell'area di gioco. Da notare che alcune carte Operazionali (come quella delle condizioni atmosferiche) sono valide per entrambi i giocatori. Occorre leggere le carte Operazionali proprie e dell'avversario, poste nell'area di gioco. (Nello scenario indicato non ci sono carte operazionali).

Ciascun giocatore adesso prende la carta Iniziativa della propria nazione e la pone nella propria area di gioco.



carte iniziativa

4. Segnalino dei Round e Cartoncini di Gioco

La maggior parte degli scenari termina dopo un certo numero di round. Per indicare lo scorrere del tempo, occorre riferirsi alla **colonna dei round** e al corrispondente **segnalino dei round**. Si piazza la colonna dei round sulla plancia e il segnalino sul primo spazio della colonna.



Poi ogni giocatore prende i cartoncini **attivazione, condizione e danni**, mettendoli nel Quartier Generale. Si posizionano i segnalini **comando** vicino ai 2 giocatori e lo scenario indica quale giocatore possiede l'iniziativa, che va a cominciare il gioco.



5. Costruzione delle Squadre

Ogni scenario indica dettagliatamente il numero di partenza di fanterie, veicoli e squadre disponibili per ogni nazione (ripartito in due divisioni). Prima di cominciare a giocare, ogni giocatore deve prendere le miniature dalla scatola, per piazzarle nell'area di gioco. Quindi, ognuno deve procedere per costituire le proprie squadre innestando le miniature nelle basette. Per far ciò, occorre spingere gli incastrini posti sotto le miniature nei fori delle basette. Quando una basetta presenta le quattro forature occupate, si considera piena. Una basetta con intero contingente di fanteria montato (cioè con tutti i fori occupati) si dice che sia una "squadra a forza piena". Il giocatore nella preparazione del gioco deve sempre preparare squadre a forza piena.

Da notare che alcune figure di fanteria (come le squadre mortaio o mitragliatori), occupano due fori in una basetta. Quindi, per esempio, una basetta può essere piena con due squadre mortaio.

A meno che lo scenario non dice diversamente, i giocatori sono liberi di costituire le proprie basette con un mix dei vari tipi di fanteria che vogliono, nel modo più appropriato, secondo le proprie strategie.

COSTITUZIONE BASETTE



All'inizio dello scenario, ciascun giocatore ottiene un certo numero di miniature, che utilizzerà per costruire le sue basette. Ogni foro presente sulla basetta deve essere riempito. Le miniature vanno incastrate nei fori attraverso gli appositi spuntoni. Da notare che alcune miniature (squadre mortaio e mitragliatori) sono considerati una unica miniatura anche se occupano due fori.

Alcuni scenari garantiscono ai giocatori delle specializzazioni. Una basetta può avere una singola specializzazione incastrata sul retro. Per maggiori dettagli sulle specializzazioni, leggere pag. 44.

Esempio: durante la fase di preparazione dello scenario indicato, il giocatore americano deve creare 11 basette con le miniature proposte dallo scenario. Nella propria prima basetta, decide di piazzare 1 squadra mitragliatori (che occupa due spazi nella basetta, su quattro) e 2 miniature di fanteria regolare (una per ogni altro posto disponibile sulla basetta). Piazza la basetta piena nella sua area di gioco e continua con le altre basette. Così fin quando il giocatore Americano avrà costituito 11 di queste basette.

IL LINGUAGGIO DI MAREA DI FERRO

In tutto il manuale e sulle carte di gioco, saranno utilizzati termini appropriati per descrivere componenti e circostanze. Come di seguito:

Miniatura: una sola miniatura di fanteria (Regolare, di Elite, Ufficiale, Squadra Mortaio, o Squadra Mitragliatori). Sulla plancia, una miniatura sarà sempre incastonata su una basetta.

Basetta: una singola basetta con le miniature ad essa assegnate.

Veicolo: una miniatura di un singolo veicolo, come un Camion, un Semicingolato, un Carro.

Unità: un singolo veicolo o una basetta.

Basetta a piena forza: una basetta con tutti i suoi fori occupati da miniature.

Basetta a forza ridotta: una basetta con uno o più fori disponibili (normalmente perché alcune sue miniature sono andate distrutte da attacchi nemici).

Amici: termine usato per unità o altri componenti del gioco appartenenti allo stesso giocatore.

Nemico: termine usato per unità sotto il controllo avversario.

Affaticato: una unità che ha terminato la propria azione e che gli è stata assegnato il segnalino di affaticamento.

Attivato: una unità a cui è assegnato un segnalino di attivazione o un segnalino di fuoco di opportunità.

Pronta: una unità a cui non è stato assegnato alcun segnalino di attivazione. Normalmente una unità che non viene attivata nel turno di gioco sarà pronta.

LOS: linea di visibilità, visuale.

Fuoco OP: fuoco di opportunità.

Fuoco o Attacco: sinonimi nel gioco.



Tutte le costituzioni delle basette e i seguenti piazzamenti sulla plancia vengono fatti in ordine di iniziativa. Per velocizzare questa parte della preparazione del gioco, se i giocatori sono d'accordo, possono costituire le loro basette simultaneamente, dietro uno schermo (la scatola posta in piedi sul tavolo va bene) per segretezza.

Divisioni e Colori Base

In Marea di Ferro, ogni nazione è provvista di 12 basette in plastica in due tonalità di colore (per un totale di 24 basette per nazione). La Germania possiede 12 basette di colore grigio chiaro e 12 grigio scuro; l'America 12 basette verde chiaro e 12 verde scuro. Queste diverse tonalità di colore prendono significato quando si gioca in tre o quattro giocatori, in cui ogni giocatore di una squadra prende il comando di una **divisione** della stessa squadra. La differenza di tonalità serve a mostrare la divisione sotto il proprio comando. Vedere le pagine 35 e 36 per maggiori dettagli.

Ovviamente, **in un gioco a due, queste diverse tonalità non hanno nessun effetto**. Ogni giocatore semplicemente prende il comando di entrambe le divisioni appartenenti ad una nazione.

Specializzazione di una Squadra

Alcuni scenari prevederanno un certo numero di segnalini di "specializzazioni". Ogni basetta ha una piccola protuberanza su di un lato, dove potrà essere incastonato un segnalino di specializzazione. Quando si costituiscono le squadre, il giocatore potrà utilizzare questi segnalini per incastonarli nelle basette delle unità con specializzazione.

Una squadra che contiene una unità di **fanteria con armi pesanti** (come un mortaio o una mitragliatrice) non potrà **mai** essere assegnataria di specializzazioni.

Le specializzazioni garantiscono alle unità, speciali abilità in battaglia, come spiegato a pagina 44.

6. Piazzare le Unità di Partenza sulla Plancia

Adesso, in ordine di iniziativa, i giocatori devono piazzare le proprie unità sulla plancia nelle aree indicate dallo scenario. Il giocatore con l'iniziativa piazza tutte le proprie unità per primo, poi sarà la volta dell'avversario. Occorre assicurarsi di non eccedere il **limite di accentrimento** nell'esagono (vedi riquadro).

Esempio: nello scenario indicato, il giocatore Americano inizia con l'iniziativa. Piazza le 11 unità sulla plancia secondo le istruzioni dello scenario, e quindi sarà il Tedesco a posizionare le sue.

Ogni scenario designa in quali sezioni della plancia di gioco il giocatore dovrà posizionare le proprie unità. Questa sezione viene definita come **area di spiegamento**. Occorre leggere con attenzione le pagine 2 e 3 della Guida agli Scenari per maggiori dettagli sull'area di spiegamento delle unità iniziali.

Una volta che i giocatori hanno piazzato sulla plancia le loro unità iniziali, la preparazione del gioco continua.

LIMITE DI ACCENTRAMENTO

Sia durante la preparazione del gioco, sia durante il gioco, i giocatori hanno un numero massimo di unità che possono accentrare nello stesso esagono, chiamato **limite di accentrimento**.

Un singolo esagono può contenere massimo **tre unità**, e **mai più di due veicoli**.

Questo limite non impedisce ad una unità di attraversare un esagono completo, ma impedisce all'unità di fermarsi in un esagono completo (quindi, una unità non può mai fermarsi in un esagono "completo").

Se il movimento di una unità è fermato (per esempio dal fuoco di opportunità) in un esagono completo, essa deve indietreggiare al primo esagono non completo dal quale proviene!

7. Piazzare i Segnalini del Fuoco di Opportunità Iniziale

In ordine di iniziativa, ogni giocatore deve piazzare alcune delle proprie unità nel modo "fuoco di opportunità" (detto anche FUOCO OP) prima del primo turno di gioco. Questo rappresenta la possibilità di alcune unità di sparare al nemico (le regole sul fuoco di opportunità saranno spiegate più avanti). Occorre quindi posizionare un segnalino di attivazione per il fuoco di opportunità a faccia in su, vicino alle unità specificate, che indica che quella unità è in modalità "FUOCO OP".

Come si vede al lato, una unità con un cartoncino FUOCO OP vicino è considerata attivata. Una unità attivata non può muovere o sparare normalmente nell'imminenza di un round di gioco. Si suggerisce che nella primissima partita, i giocatori evitino di attivare in partenza le loro unità in modalità FUOCO OP.



Unità in modalità fuoco di opportunità





TURNO DI GIOCO

La sezione che segue spiega nel dettaglio la struttura del gioco. Sarà spiegato come si giocano i round, facilitando un completo apprendimento delle meccaniche di gioco e come combinare insieme i vari elementi. Nella sezione intitolata “Le Regole degli Scontri” (a pagina 18) saranno descritte, in dettaglio, le regole per muovere in battaglia le proprie unità e lo scontro con i nemici.

Tutti gli scenari di Marea di Ferro si giocano in una serie di **round di gioco**. I numeri di round, così come le condizioni di vittoria, sono riportati su ogni scenario. Nello scenario attuale, per esempio, i round previsti sono 8.

Ciascun round è diviso in tre **fasi**, giocate sempre nello stesso ordine:

1. **Fase azione**
2. **Fase comando**
3. **Fase di stato**

Dopo la fase di stato si completa un round, e se ne inizia un altro. Si continua fino a quando non si è terminato l'ultimo round previsto dal gioco, o fin quando un giocatore consegue le condizioni di vittoria riportate dallo specifico scenario.

LA FASE AZIONE

Questa fase costituisce soltanto una parte delle fasi di gioco. La Fase Azione si esaurisce in un numero di **azioni**, durante i quali un giocatore **deve** giocare un numero di azioni indicate dallo specifico scenario. Dopo che un giocatore completa le sue azioni, sarà il turno dell'avversario, quindi sarà di nuovo il turno del primo giocatore e così via fino ad attivare tutte le proprie unità

Per esempio, nello scenario indicato, ogni giocatore deve giocare tre azioni durante ciascuna Fase Azione. Quindi, all'inizio di ogni Fase Azione, il giocatore con l'iniziativa sceglie tre azioni, e poi il suo avversario farà altrettanto, etc.

Dopo che i giocatori non hanno più azioni da giocare (normalmente dopo che tutte le unità sono state attivate) la Fase Azione è terminata, e si procede con la Fase Comando (descritta in dettaglio a pagina 14-15).

Azioni

Il giocatore con l'iniziativa gioca sempre per primo le

azioni da giocare nella Fase Azione. Nello scenario indicato è l'Americano ad avere l'iniziativa.

Le azioni disponibili sono le seguenti:

- **Avanzata**
- **Fuoco concentrato**
- **Preparare fuoco di opportunità**
- **Fuoco e movimento**
- **Attivare una carta strategica**
- **Assalto**
- **Unità affaticata**
- **Azione speciale**

La maggior parte delle azioni coinvolge una sola unità sulla plancia per alcune mosse tattiche.

Solo le unità pronte possono essere attivate. Come detto nel “linguaggio di Marea di Ferro”, una unità pronta è una unità a cui non è stato assegnato un segnalino attivazione. Quando si attiva una basetta, viene attivata l'intera squadra, non una specifica miniatura su di essa.

Una volta che una unità è stata attivata con una azione, e fino a quando non completa la sua azione, sarà considerata sempre come **unità attiva**. Tutte le azioni si svolgono singolarmente, e quindi ci sarà sempre una sola unità attivata, in ogni singolo momento.

Quando una unità completa la sua azione, si considera **affaticata** (tranne se è in fuoco di opportunità) e un segnalino che indica l'affaticamento deve essere piazzato accanto alla basetta. Una unità affaticata, o in modalità fuoco di opportunità, non può essere attivata con un'azione.



Segnalino di affaticamento

Sotto, le otto possibili azioni, in dettaglio:



Il giocatore in carica attiva una propria unità per muoverla sulla plancia, per una distanza limitata dalla capacità di movimento dell'unità stessa (determinata dal suo valore di movimento) e dai vari tipi di terreno incontrati sulla plancia. Quando muove, una unità può anche diventare bersaglio di una unità nemica in modalità “fuoco di opportunità”, subendo l'arresto del proprio movimento. Regole dettagliate sul movimento sono a pagina 18-21.

Dopo aver completato la mossa, l'unità è affaticata.





FUOCO CONCENTRATO

Il giocatore in carica attiva una propria unità per attaccare immediatamente una unità nemica.

Regole dettagliate sul combattimento a pagina 22. Dopo aver risolto un attacco, una unità è affaticata.

PREPARAZIONE AL FUOCO DI OPPORTUNITÀ

Il giocatore in carica, attiva una unità pronta ponendo accanto un cartoncino di “fuoco di opportunità”.

Una unità in fuoco di opportunità è pronta ad attaccare una unità nemica in qualsiasi momento; se un nemico si muove attraversando la linea di vista dell'unità in copertura, questa avrà l'opportunità di interrompere il movimento nemico, attaccando.

Regole dettagliate a pagina 22.

FUOCO E MOVIMENTO

Il giocatore corrente attiva una unità pronta per muovere sulla plancia ed eventualmente sferrare un attacco contro una unità nemica a scelta. L'unità attivata può:

- A) muovere e attaccare; B) attaccare e muovere.
- L'unità non può muovere, attaccare e muovere ancora.

Quando il giocatore sceglie questo tipo di azione, l'unità attivata riceve delle penalizzazioni sia nel movimento che nell'attacco:

- Una squadra che gioca questa azione riceve un **penalità di 1 punto movimento** durante l'attivazione.
- Un veicolo riceve **2 punti di riduzione sul movimento**.
- L'unità attivata **deve dimezzare il suo potere di fuoco** quando gioca in attacco.
- L'unità attivata **non può lanciare un attacco a lungo raggio**. (Vedi “determinare raggio d'azione”, a pagina 22).
- L'unità attivata **non può essere supportata** da altre unità amiche nell'attacco. (Vedi “fuoco combinato”, pagine 29-31).

Una squadra che annovera una **unità di fanteria con armi pesanti** (come una squadra mortaio), non può essere attivata con questo tipo di azione.

Il giocatore che dichiara questa azione può non attaccare durante l'azione, comunque riceve le penalità.

Regole dettagliate sul combattimento si trovano dall'inizio di pagina 22.

Dopo che l'unità ha risolto la sua azione, è affaticata.

ATTIVARE CARTE STRATEGICHE

Il giocatore attivo può applicare e risolvere gli effetti di una carta strategica a scelta, tra quelle scoperte disponibili nel Quartier Generale. Perché una carta strategica possa essere scelta nella Fase Azione, deve riportare le parole “fase azione” in alto nell'intestazione.

Prima di attivare una carta, il giocatore deve pagarne il costo. Semplicemente deve consegnare i cartoncini comando relativi, prendendoli dalla propria “area di gioco” e riporli al centro. Pagato il costo, il giocatore applica gli effetti della carta immediatamente. La maggior parte delle carte strategiche vanno rimosse dal gioco (vanno rimesse nella scatola) non appena giocate, ma alcune hanno effetti prolungati nel tempo, e la carta va posta nell'area di gioco del giocatore.



Una carta strategica Fase Azione

Esempio: l'Americano decide di utilizzare un'azione per attivare una carta strategica (tutto o niente). Paga il costo relativo, pagando dalla sua area di gioco e restituendo i cartoncini comando al centro, e risolve immediatamente gli effetti della carta, rimuovendo un cartoncino di attivazione da una delle sue unità affaticate! Subito dopo deve riporre la carta.

Se il giocatore non ha sufficienti punti comando per attivare la carta, non potrà giocarla.



Il giocatore di turno attiva una squadra pronta per muoverla sulla plancia. Dopo il movimento, la squadra può lanciare un assalto contro un esagono adiacente contenente una o più unità nemiche (vedi pagine 33-34 per come risolvere un assalto).

Una squadra che conduce un assalto riceve una penalità di 1 punto movimento.

Il giocatore che dichiara un assalto può decidere di non impegnare la squadra nell'attacco dopo il movimento, tuttavia l'unità subirà la penalizzazione nel movimento.

Una squadra contenente **fanteria con armi pesanti** (come un mortaio), non può essere attivata per un assalto.

I veicoli non possono condurre un assalto.

Dopo un assalto la squadra è affaticata.



Il giocatore di turno può anche attivare una unità senza dare comandi particolari. Normalmente per posizionare una squadra in fuoco di copertura, ma lo scenario o altre situazioni possono suggerire di non fare nulla.

Semplicemente si affatica l'unità e si procede con l'azione successiva.



Alcune situazioni di gioco possono suggerire azioni diverse dalle sette appena descritte. Alcune di queste azioni diverse sono dettate direttamente dalle Carte Strategiche, carte Operazioni, cartoncini di specializzazione, e altre varie cose previste dallo scenario stesso. Queste azioni speciali utilizzano sempre una dicitura che rimanda all'azione appropriata.

Per esempio, una unità con la specializzazione Ingegnere può essere impegnata nell'azione di costruzione di trincee nell'esagono di stazionamento.

Fuoco di Opportunità e Fuoco Combinato

Per l'intero turno di gioco, la maggior parte delle unità sulla plancia sono attivate come risultato di un'azione di attivazione. Normalmente una unità muove, fa fuoco, o applica altri effetti con una specifica attivazione

del giocatore di turno, mantenendo attiva l'unità per il tempo dell'azione corrispondente.

In due circostanze, comunque, una unità può agire nel gioco senza essere attivata. Queste circostanze riguardano unità non attivate:

- **Eseguire Fuoco di Opportunità**
- **Supportare un attacco con Fuoco Combinato**

Eseguire Fuoco di Opportunità

Una unità pronta al fuoco di opportunità, può attaccare una unità nemica che muove nel suo raggio di azione e che attraversi la sua linea di vista. Questo tipo di opportunità si ha **durante il turno del giocatore nemico**. Maggiori dettagli si hanno a pagina 32.

Dopo il fuoco di opportunità l'unità è affaticata (capovolgere il cartoncino Fuoco di Opportunità dalla parte affaticata). Assegnare ad una unità il comando Fuoco di Opportunità costa una azione (come descritto a pagina 11), ma l'esecuzione del comando non richiede costi aggiuntivi.

Supportare un attacco con il fuoco Combinato

Quando l'unità attivata applica l'attacco concentrato, altre unità pronte amiche, possono **supportare** l'attacco col **fuoco combinato** (leggi dettagli a pagine 29-31). Allo stesso modo, quando una unità applica il fuoco di opportunità, altre unità amiche nella stessa modalità, possono supportare l'attacco col fuoco combinato. Partecipare al fuoco combinato comporta l'affaticamento dell'unità ma nessun costo azione.

Esempio: al proprio turno, il giocatore Americano annuncia che utilizzerà la sua prima azione assegnando ad un suo carro un attacco concentrato. Annuncia anche che due squadre supporteranno l'attacco. Tutte e tre le unità saranno affaticate dopo l'attacco, ma l'americano avrà utilizzato una sola azione.

FINE DELLA FASE AZIONE

Se un giocatore non può lanciare altre azioni durante il proprio turno (normalmente quando tutte le sue unità sono affaticate o in fuoco di opportunità), la Fase Azioni termina. Comunque, un giocatore può dichiarare terminata la sua Fase Azioni in qualsiasi momento, anche se possiede unità ancora pronte sulla plancia. Una volta terminata la Fase Azioni, non potrà più effettuare azioni nel round.

Adesso, l'avversario potrà effettuare tutte le azioni che desidera, fin quando non avrà più unità disponibili, o dichiarerà terminata la sua Fase Azioni.

Quando entrambi i giocatori hanno terminato le azioni, il gioco prosegue con la Fase Comando.



ESEMPIO DI UN TURNO AZIONI



Questo diagramma mostra una fase Azioni Americana, seguito da una fase Azioni Tedesca. In quest'esempio, ogni nazione impegna 3 azioni nella fase Azioni.

AZIONI AMERICANE

- A) Avanzata:** l'americano utilizza la sua prima azione per attivare la squadra A per una Avanzata. Muove l'unità di 4 esagoni e questa è affaticata.
- B) Attacco Concentrato:** l'americano utilizza la sua seconda azione per attivare la squadra B, in un attacco concentrato contro una squadra tedesca. Risolve l'attacco e affatica l'unità.
- C) Preparazione al Fuoco di Opportunità:** l'americano utilizza la sua terza e ultima azione per attivare la squadra C in fuoco di opportunità. Pone a fianco dell'unità C il cartoncino Fuoco di Opportunità. Questa squadra sarà abilitata ad attaccare una squadra nemica qualora dovesse entrare nel suo raggio di azione e in linea di vista.

AZIONI TEDESCHE

- D) Attivazione Carta Strategica:** il tedesco utilizza la sua prima azione per attivare e risolvere una delle carte strategiche che possiede, scoperte, nella sua area di quartier generale.
- E) Avanzata:** il tedesco utilizza la sua seconda azione per attivare E in avanzata. L'americano, comunque, utilizza la sua squadra in fuoco di opportunità (C) per sparare al nemico appena entrato nel primo esagono. Come risultato della copertura, siccome i tedeschi sono rimasti colpiti, sono immediatamente affaticati, e devono arrestare il loro movimento. Adesso l'americano deve capovolgere il segnalino Fuoco di opportunità e posizionarlo dalla parte affaticato.
- F) Fuoco e Movimento:** il tedesco utilizza la sua terza e ultima azione per attivare la squadra F in azione fuoco e movimento. Prima muove la squadra in un esagono adiacente l'americano A e poi attacca. Siccome è un'azione di fuoco e movimento, il tedesco ha solo 3 punti movimento e attacca con metà del potere di fuoco. Dopo aver risolto l'attacco, la squadra è affaticata.



FASE COMANDO

Dopo che entrambi i giocatori hanno terminato tutte le loro azioni, termina la fase Azioni, e il gioco prosegue con la Fase Comando. Questa fase rappresenta gli eventi strategici riguardanti lo scenario, come acquistare priorità e prestigio, (che chiameremo “comandi”), che si ricevono dal quartier generale nel contesto della guerra. Ecco i passi di questa fase, sempre giocati nell’ordine seguente:

1. **Determinare il controllo degli obiettivi**
2. **Ricevere comandi e punti vittoria**
3. **Impiegare i comandi**
4. **Determinare l’iniziativa**

1. Determinare il Controllo degli Obiettivi

Per prima cosa, i giocatori controllano tutti gli esagoni che è importante controllare. Ci sono alcuni esagoni che contengono un segnalino obiettivo, un segnalino vittoria, o semplicemente sono indicati come esagoni importanti dallo scenario (che chiameremo esagoni “obiettivo”). Se il controllo dell’esagono cambia, il possessore deve piazzare un proprio segnalino di controllo su quell’esagono.

Si dice che un giocatore controlla un obiettivo se ha preventivamente piazzato uno dei suoi segnalini di controllo sull’esagono, o se esiste una propria unità su un esagono appena catturato. Il giocatore che controlla un obiettivo porrà un proprio segnalino di controllo sull’esagono, rimuovendo il segnalino nemico se fosse presente.



segnalini di controllo americano e tedesco

Il giocatore mantiene il controllo dell’esagono fin quando vi mantiene il proprio segnalino di controllo. Non è necessario che una unità presieda l’esagono obiettivo.

Obiettivi

Gli obiettivi possono essere sia specifici di una nazione sia neutrali. Nessun giocatore può prendere il controllo di tutti gli esagoni obiettivi, ma soltanto quelli neutrali o a lui proprio specifici (vedi sotto).



obiettivo specifico americano, tedesco e obiettivo neutrale

Controllo degli Obiettivi all’Inizio del Gioco

Se non diversamente specificato dagli scenari, **gli obiettivi non sono controllati da alcun giocatore all’inizio del gioco**. Anche gli obiettivi specifici di una nazione non sono controllati in partenza dalla nazione.

Per esempio: nello scenario “Crossroad” ci sono tre obiettivi americano sulla pianura. Non partono sotto il controllo americano, e il giocatore deve catturarli prima di poter intascare i comandi relativi a quegli obiettivi.

Da notare che se l’obiettivo è collocato nella zona di dispiegamento iniziale delle forze, l’obiettivo può essere catturato immediatamente, semplicemente piazzando su di esso una o più unità.

2. Ricevere Comandi e Punti Vittoria

Durante questo momento della Fase Comando, ciascun giocatore intasca **comandi** per ogni obiettivo che controlla, e punti vittoria per ogni obiettivo vittoria che controlla.

Ricevere Punti Comando

Per ogni obiettivo **specifico proprio o neutrale** che si controlla, si riceve l’ammontare indicato di comandi dal mucchio centrale, e si piazzano vicino la propria area di gioco (insieme ai comandi non ancora utilizzati nei round precedenti).



cartoncini comando

Questo ammontare di comandi nell’area di gioco è chiamato “comando disponibile”. I giocatori possono sempre chiedere qual è il comando disponibile dei propri nemici.

Da notare che è possibile controllare obiettivi specifici del nemico, ma non si ricevono punti comando. Il giocatore che li controlla ottiene solo la soddisfazione di decrementare i punti comando del nemico.

Esempio: durante una precedente Fase Azione, l’americano ha posto alcune sue unità in edifici valenti 3 punti obiettivo tedeschi. L’americano controlla anche 2 punti obiettivo specifici americani e 2 neutrali. Durante la fase di ricezione punti comando e punti vittoria, riceverà 4 punti comando provenienti dal controllo degli obiettivi specifici e neutrali. Non riceverà invece alcun punto dal controllo degli edifici obiettivi tedeschi.

I comandi disponibili vanno utilizzati per attivare carte strategiche, guadagnare l’iniziativa, oppure per delle speciali azioni previste dallo scenario.





Ricevere Punti Vittoria

Adesso i giocatori ricevono i punti vittoria come indicato dallo scenario (alcuni scenari non distribuiscono punti vittoria, in questo caso si salta questo passaggio). Riportare sulla colonna Punti Vittoria l'ammontare dei punti disponibili, utilizzando il proprio segnalino di punti vittoria. Quando si raggiungono 11 punti vittoria, basta capovolgere il segnalino dalla parte con scritto "+10", e posizionarlo sull'1 per indicare, appunto, 11 punti vittoria.

3. Spendere i Comandi

In ordine di iniziativa, i giocatori possono spendere i propri punti comando. Quando il giocatore con l'iniziativa termina di spendere i suoi punti comando, toccherà al suo nemico.

I giocatori possono spendere i punti comando per ottenere i seguenti due effetti (alcuni scenari precedono la spesa di punti comando per ottenere altri diversi effetti):

- **Attivare carte strategiche**
- **Incrementare il livello di iniziativa**

Importante: non è necessario spendere tutti i punti comando. E' consentito conservarli nella propria area di gioco per spenderli nei turni successivi.

Attivare Carte Strategiche

Alcune carte strategiche riportano la scritta "Fase Comando" in grassetto, in alto al testo scritto, che indica la possibilità di attivare la carta durante questo passaggio della Fase Comando. Appena si attiva una carta strategica durante la Fase Azione, il giocatore deve prima pagare il **costo della carta in punti comando**, da quelli che ha a disposizione.

Una volta pagata la carta, si applicano gli effetti immediatamente. La maggior parte delle carte strategiche vengono rimosse dal gioco una volta attivate (si piazzano cioè nella scatola), ma alcune hanno effetti permanenti e per ricordare tali effetti, si piazza la carta scoperta nell'area di gioco del giocatore che la ha attivata.

Un giocatore può attivare più carte strategiche disponibili (poste scoperte nel proprio Quartier Generale), a suo piacimento. Se non possiede carte strategiche addizionali scoperte nel proprio Quartier Generale, non potrà attivare carte addizionali.

Incrementare la Forza di Iniziativa

Oltre ad attivare carte strategiche, un giocatore può piazzare alcuni o tutti i suoi punti comando sulla sua **carta iniziativa**. Per incrementare la propria iniziativa, il giocatore deve semplicemente piazzare i punti comando che desidera sulla carta iniziativa da quelli disponibili che possiede nell'area di gioco. I punti giocati in questo modo vanno considerati spesi e non possono essere restituiti in un secondo momento.



Carta Iniziativa americana con punti comando spesi su di essa

In questo modo, i punti comando si accumulano sulla carta iniziativa turno dopo turno. Durante il passo successivo, il giocatore con il più alto totale di punti comando sulla carta iniziativa, sarà il giocatore che avrà l'iniziativa nel turno di gioco successivo.



4. Determinare l'Iniziativa

Il giocatore col più alto ammontare di punti comando sulla carta iniziativa, deve prendere il segnalino Iniziativa, per indicare che conserva l'iniziativa per quel turno. In più, se ci sono casi dubbi (per esempio se ci sono delle condizioni che prendono effetto nello stesso tempo), il giocatore con l'iniziativa decide l'ordine in cui applicare tali effetti (vedi "effetti in conflitto" a pagina 35).



Cartoncino iniziativa

Se i punti comando sulla carta sono in pareggio tra i giocatori, il segnalino va al giocatore che **non possedeva** l'iniziativa nel turno precedente.





FASE DI STATO

La Fase di Stato consiste in alcuni passi importanti, ma è stata concepita come momento per “pulire” la plancia di gioco e prepararla per la successiva Fase Azione. Ogni passo di questa fase deve essere svolto nell’ordine seguente:

1. **Pescare una carta strategica**
2. **Rimuovere i segnalini**
3. **Piazzare le unità in Fuoco di Copertura**
4. **Trasferimenti di squadra**
5. **Rinforzi ed eventi previsti dallo scenario**
6. **Avanzare il segnalino del turno di gioco**

Ogni passo è descritto in dettaglio sotto.

1. Pescare una Carta Strategica

In ordine di iniziativa, ciascun giocatore pesca una carta strategica da uno dei mazzi di carte Strategiche nella propria area di Quartier Generale. La carta pescata si pone scoperta nel Quartier Generale, e a seconda della carta, potrà essere attivata nella successiva fase Azione o Comando.

Se la prima carta pescata contiene il simbolo “+”, il giocatore può immediatamente pescare un’altra carta strategica dal mazzo nel proprio Quartier Generale. Non è possibile pescare altre carte nello stesso round, anche se la seconda possiede il simbolo “+”.

Il simbolo “+”



Da notare che il simbolo “+” ha effetto solo nel pescare le carte in questo passaggio. (Per esempio, un giocatore non pesca una nuova carta durante la preparazione del gioco, quando pesca una carta strategica col simbolo “+”).

Se il giocatore non ha carte nel mazzo Strategico, saltare questo passaggio.

2. Rimuovere i Segnalini

Durante questo passaggio, seguire le seguenti fasi nell’ordine:

1. rimuovere tutti i segnalini di attivazione dalla plancia (inclusi i cartoncini attivazioni delle squadre trasportate dai veicoli e localizzate dai segnalini fuori-plancia), e riporli nei rispettivi Quartier Generali. Tutte le unità sono adesso considerate “pronte”.

2. rimuovere tutti i segnalini indicanti le squadre **bloccate**, e riporli nel Quartier Generale.

3. tutte le squadre **disorganizzate**, sono adesso bloccate (capovolgere il segnalino). **Eccezione:** se esiste un ufficiale nello stesso esagono della squadra disorganizzata, il segnalino va rimosso e non capovolto.

4. rimuovere ogni segnalino che esaurisce i suoi effetti (come il fumo).

3. Piazzare le Unità in Fuoco di Opportunità

In ordine di iniziativa, i giocatori possono assegnare questa modalità ad un certo numero di proprie unità. Queste non potranno essere attivate nella successiva fase Azione, ma reagiranno ai movimenti nemici, operando la vera prima azione del turno successivo. Se si desidera è possibile assegnare a tutte le proprie unità questa modalità.

4. Trasferimenti di Squadra

In ordine di iniziativa, i giocatori possono adesso trasferire miniature tra squadre nello stesso esagono. Non ci sono limiti alle miniature che possono essere trasferite in questo modo. Vedi l’esempio di trasferimento alla pagina successiva.

Ecco le restrizioni al trasferimento:

- Non si possono trasferire miniature da o verso una squadra con specializzazioni (come una squadra medica o anticarro).
- Non si può trasferire il cartoncino di specializzazione.
- Non si possono trasferire miniature da o verso squadre bloccate o disorganizzate, o da o verso squadre trasportate da veicoli.
- Non si possono trasferire fanterie da o verso squadre che sono trincerate o nei bunker.

Se dopo i trasferimenti restano delle basette vuote, riportarle nella scatola.

5. Rinforzi ed Eventi Previsti dallo Scenario

In ordine di iniziativa, i giocatori adesso ricevono i rifornimenti previsti dallo scenario (se ci sono), e applicano gli eventi previsti nel round, come indicato dallo scenario.

Da notare che i rifornimenti previsti dallo scenario sono diversi da quelli previsti dalle carte Strategiche, che vanno piazzati sulla plancia quando si gioca la carta, e non durante questo passaggio.

Piazzare i Rifornimenti

Quando previsto da una carta strategica o da un evento speciale dello scenario, i rifornimenti possono essere piazzati solo nella **zona di rifornimento** della nazione. Nella mappa, gli esagoni di rifornimento di una nazione sono marcati con la lettera “R”, verde per gli





Americani e grigia per i Tedeschi.

- Il giocatore non può piazzare rifornimenti quando oltrepassa il limite di accentrimento previsto per ogni esagono.
- Un giocatore non può piazzare rifornimenti in esagoni occupati da unità nemiche. Se tutte le zone di rifornimento di una nazione sono occupate da nemici, il giocatore non può usufruire dei rifornimenti. Se successivamente l'esagono viene liberato, ogni rifornimento non assegnato rimane perduto.

Vedi pagina 2 e 3 della Guida agli Scenari per maggiori dettagli sui rifornimenti



6. Avanzamento del Segnalino di Turno di Gioco

Adesso si sposta in avanti il segnalino dei turni. Se lo scenario prevede più di dieci rounds, quando si inizia l'undicesimo rounds, occorre capovolgere il segnalino dei turni sul simbolo "10" e metterlo nella casella 1.

Se il round appena terminato è l'ultimo dello scenario, il gioco è terminato e si determina il vincitore. Per esempio, se lo scenario prevede 8 rounds, la partita termina appena il segnalino si sposta alla 9a casella.

Un Nuovo Round!

Dopo aver fatto avanzare il segnalino dei rounds, quel turno termina, e si comincia un altro turno con una nuova Fase Azioni.

VINCERE IL GIOCO

Scenari differenti hanno differenti condizioni di vittoria. Certamente occorre leggere per bene le condizioni di vittoria di ogni scenario. In alcuni, il giocatore col più alto numero di punti vittoria vince il gioco, ma in altri ci sono specifiche condizioni di vittoria. Per esempio, nello scenario previsto, il giocatore americano vince se le sue unità occupano determinati esagoni sulla plancia indicati dallo scenario, e il tedesco vince se evita all'americano di raggiungere il suo obiettivo nei primi 8 turni.

Se, negli scenari che si vincono accumulando punti vittoria, entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti, il giocatore che possiede l'iniziativa alla fine della fase di Stato vince il gioco.



LE REGOLE DEGLI SCONTRI

In questa sezione saranno presentate nel dettaglio le regole più importanti del gioco, come i movimenti, i combattimenti, le linee di vista, e altri elementi cruciali compreso le interazioni tra le unità.

LA SCHEDE DI RIFERIMENTO DEL GIOCO

ToI include 2 schede di riferimento che elencano informazioni dettagliate e i valori per ogni tipo di unità. Ogni miniatura del gioco possiede alcuni valori chiave, e la maggior parte possiede anche alcune caratteristiche e abilità speciali. Questa sezione farà frequentemente rimando ai diversi valori riportati nella scheda di riferimento. Si prega di leggere il diagramma della scheda per riconoscere dove e come trovare i vari elementi riportati.



SCHEDE DI RIFERIMENTO DEL GIOCO

A

B

C

D

ELITE INFANTRY
Hardened: This unit gains +1 armor against all attacks for each turn it spends in the field.

La scheda di riferimento contiene schematicamente valori e abilità di ogni tipo di unità, nell'ordine seguente:

- A) **Tipo di miniatura:** ogni miniatura possiede un'icona che indica se la miniatura è parte di una squadra di fanteria o di mezzi.
- B) **Valore di movimento:** ogni miniatura possiede un valore base di movimento. Alcune abilità e alcune carte possono modificare questo valore.
- C) **Griglia di attacco:** questa griglia elenca il raggio di azione e il valore di attacco per attacchi contro fanteria e veicoli. Per esempio, in un attacco contro fanteria, la fanteria d'élite ha un raggio di valore 4 e una potenza di fuoco di 2. Contro i veicoli, il raggio e la potenza di fuoco hanno valore 1.
- D) **Nome e abilità speciali:** nel quadrato viene riportato il nome e le capacità speciali dell'unità.

MOVIMENTO

Un'unità muove sulla plancia spendendo punti movimento. **Una unità può spendere i propri punti movimento solo se viene attivata con l'azione di Avanzata, Fuoco e Movimento, o Assalto.**

Non si può muovere attraverso o in esagoni con truppe nemiche. (Ad eccezione della speciale abilità di blitz dei carri e degli assalti).

Il valore di movimento delle miniature di una squadra non sono cumulativi. Per esempio, una squadra formata da 4 miniature di fanteria (ciascuna con valore di movimento 4), possiede solo 4 punti movimento.

Quando si muove una unità attiva, semplicemente si muove l'unità da un esagono ad un altro fino a quando il giocatore muove nel posto che desidera, oppure non spende tutti i punti movimento che si possiedono. Il numero di punti movimento che si spende per entrare in un esagono, dipende dal tipo di **terreno** dell'esagono.

Alcuni tipi di terreno costano più punti movimento di altri. Vedere pagine 45-47 per specifiche informazioni per ogni tipo di terreno, il costo in punti movimento, e gli effetti. Il costo in punti movimento e gli effetti sono elencati anche sul retro della Guida agli Scenari.

I punti movimento si spendono anche per motivi diversi che muovere da esagono ad esagono, come entrare e uscire da un veicolo o da una fortificazione, come descritto in seguito nelle regole. **Una unità può spendere punti movimento soltanto nell'azione di Avanzata, Fuoco e Movimento, o Assalto.**

Esagoni a Metà

Intorno alla plancia ci sono esagoni non interi. Questi **non sono parte** del gioco e non possono essere violati per nessuna ragione.



Movimento e Fuoco di Opportunità

Immediatamente dopo che una unità attiva entra in un esagono, prima che possa entrare in un altro, deve sottostare al fuoco di copertura di una unità nemica posta in modalità Fuoco di Opportunità.

Se il nemico decide di aprire il fuoco di opportunità, l'attacco va risolto immediatamente.

- Se l'unità attiva viene bloccata, disgregata, o danneggiata come risultato della copertura in fuoco di opportunità, essa si rende immediatamente affaticata: l'unità attivata deve terminare l'azione e restare nell'esagono in cui ha subito l'attacco, indipendentemente da quanti punti movimento ha speso (in più non può attaccare in quanto unità affaticata).

Eccezione: lievi danni causati dal fuoco di opportunità ad un veicolo pesante non comporta l'affaticamento.

- Se l'attacco non comporta danni, o se la squadra subisce perdite come conseguenze di un normale attacco, l'unità attiva superstita può continuare il movimento.

E' possibile che una unità attiva sia oggetto di più attacchi di opportunità durante lo stesso movimento, ma non più di uno per esagono. Per esempio, una squadra soggetta a fuoco di opportunità, non subisce perdite, e quindi subisce un altro fuoco di opportunità (da una nuova unità in modalità di opportunità) quando entra nell'esagono successivo.

ESEMPI DI MOVIMENTO



Il diagramma illustra alcuni esempi di movimento. Tutte le squadre riportate sono di fanteria regolare.

- A) questa unità è attivata con l'azione Fuoco e Movimento (per questo riceve un malus di -1 nel movimento). Muove 2 esagoni per scendere la montagna (una discesa costa 1 punto per esagono) e spende l'ultimo punto per entrare in trincea (costa 1 punto per entrare in trincea). Finalmente l'unità attacca la squadra tedesca (con metà potenza di fuoco, perché è Fuoco e Movimento). L'unità adesso è affaticata.
- B) Questa squadra è attivata con l'Avanzata. Come spiegato a pagina 46, non può muovere sulla montagna lungo la freccia rossa, perché si trova dalla parte inaccessibile dell'esagono (l'esagono di destinazione ha una altezza di secondo livello rispetto all'altezza dell'unità corrente).

L'unità dunque muove su una montagna di livello 1 (costa 2 punti movimento), quindi in un esagono adiacente ancora di livello 1 di altezza (costa 1 punto movimento perché ci si muove su esagoni alla stessa altezza), e finalmente, spende il rimanente punto movimento, scendendo in un esagono aperto. L'unità è affaticata.

C) Questa squadra è attivata con l'azione Avanzata. Riceve un bonus di +1 movimento perché accompagnata da un ufficiale. La squadra muove attraverso 2 esagoni di foresta (che costano 2 punti movimento ciascuno), e utilizza l'ultimo punto per entrare in terreno aperto. La squadra è adesso affaticata.



Unità Immobilizzate

Una unità bloccata, disgregata o gravemente danneggiata non può essere mossa sulla plancia. Tali unità dovranno restare nell'esagono corrente fino a quando le condizioni o i danni non vengano ripristinate. (Vedere "danni ai veicoli" e "condizioni della squadra" a pagina 28 e 29 per maggiori informazioni).

Truppe Meccanizzate

La maggior parte delle volte le squadre muoveranno sulla plancia con i propri punti movimento, ma potranno esserci circostanze in cui serviranno movimenti più lunghi. Una squadra può essere **trasportata** lungo la mappa su veicoli **con caratteristiche da trasporto**.

Il numero di squadre trasportabili è dato dal numero tra parentesi dopo la voce "**trasporto**" nella capacità speciali dei veicoli sulla scheda di riferimento. Per esempio il camion Opel Blitz della Germania che riporta **2** dopo la voce trasporto, può veicolare 2 squadre.

Salire e Scendere dai Mezzi di Trasporto

Per muovere veicoli e trasportare truppe, sarà necessario utilizzare i **segnalini "trasporto"** e i corrispondenti indicatori fuori mappa.

Una squadra può salire a bordo di un veicolo nello stesso esagono spendendo 2 punti movimento. Quando una squadra sale su un veicolo, piazzare un segnalino trasporto accanto al veicolo col numero **scoperto**. Quindi prendere il corrispondente indicatore fuori mappa, piazzarlo nella propria area di gioco, e piazzare accanto la squadra attiva.



Questi indicatori mostrano quali squadre sono nel veicolo assegnato a quel numero. Vedi l'esempio di "trasporto truppe" per visualizzare la situazione.

Immediatamente dopo che una squadra sale a bordo è affaticata e completa la propria azione.

Per uscire dal veicolo, una squadra attiva deve spendere due punti movimento (senza tener conto in quale terreno staziona il veicolo e scende la squadra). Piazzare la squadra sulla plancia nello stesso esagono del veicolo. Se la squadra che esce è l'ultima o la sola squadra all'interno del veicolo, si rimuove il segnalino trasporto dalla plancia, perchè non più necessario.

Ecco un elenco di punti che regolano il trasporto:

- Costa 2 punti movimento entrare o uscire dal veicolo. Il veicolo e la squadra devono trovarsi nello stesso esagono.
- Quando una squadra entra in un veicolo è affaticata, non quando esce.
- Quando si lascia un veicolo è possibile essere soggetti al fuoco di opportunità del nemico, come se la squadra si sia mossa nell'esagono.
- Una squadra pronta all'interno del veicolo può essere attivata con qualsiasi azione, ma non può sparare o svolgere compiti speciali quando è ancora al suo interno.
- Una squadra all'interno di un veicolo non può essere attaccata (anche se viene attaccata l'intera area); solo il veicolo stesso può essere attaccato.
- Se il veicolo viene distrutto anche le truppe al suo interno vengono distrutte. La squadra all'interno non subisce danni lievi o gravi che subisce il veicolo.
- I veicoli non beneficiano di nessun bonus movimento, coperture o altre abilità speciali delle squadre al suo interno. Per esempio, un veicolo non riceve il bonus di +1 movimento se all'interno porta una squadra accompagnata da un ufficiale.
- Un veicolo e tutte le squadre trasportate, contano come un'unica unità ai fini della capacità di accentrimento di un esagono. Una squadra non può scendere dal veicolo, qualora, scendendo, provocasse un superamento di tale limite.
- Durante la preparazione del gioco, se un giocatore dispone di uno o più veicoli, può spiegare le sue squadre all'interno dei veicoli (senza costo in punti movimento), utilizzando semplicemente i segnalini trasporto sulla plancia e i rispettivi indicatori fuori mappa nella sua area di gioco, come descritto precedentemente.



TRASPORTO DI SQUADRE



A) Entrare in un Veicolo: l'Americano gioca un'azione di Avanzata per muovere la sua squadra nell'esagono adiacente (spendendo 1 punto movimento), e quindi far salire la squadra sul camion, contrassegnato dal segnalino trasporto n. 4 (spendendo altri 2 punti movimento), dove c'è un'altra squadra che viene trasportata. Il giocatore piazza anche l'altra unità accanto all'indicatore fuori mappa n. 4 nella propria area di gioco. La squadra è affaticata.

B) Movimento e Trasporto: adesso l'Americano attiva il veicolo con una Avanzata, e muove 12 esagoni lungo una strada (utilizzando la propria speciale capacità di movimento che riduce ad 1/3 i punti spesi su una esagoni strada contigui). Da notare che il segnalino trasporto n. 4 segue il camion nel suo percorso. Adesso il camion è affaticato.

C) Movimento e Trasporto: il semicingolato contrassegnato dal segnalino trasporto n. 5, trasporta una squadra di fanteria. Il veicolo è attivato con una Avanzata, e muove 4 esagoni prima di fermarsi al bordo di una strada. Adesso è affaticato.

D) Scendere dai Mezzi: adesso, la squadra a bordo del veicolo 5, viene attivata con Avanzata. La squadra spende 2 punti movimento per scendere dal semicingolato. Il giocatore prende la squadra da vicino l'indicatore fuori mappa n. 5 e la piazza nell'esagono dove staziona il veicolo (attenzione a non superare la capacità di accentramento dell'esagono). Rimuove anche il segnalino di trasporto n. 5, perché il semicingolato è vuoto. La squadra spende i restanti punti movimento salendo sulla strada verso nord. Adesso è affaticata.



COMBATTIMENTI

ToI è un gioco di conflitti militari, e lo spirito del gioco consiste nel fronteggiare il nemico. Gli scontri sono semplicemente conflitti a fuoco o attacchi tra le proprie unità e quelle nemiche. Questa sezione delle regole spiega come risolvere questi scontri. Da notare che le regole parlano di scontro o attacco con lo stesso significato.

Attaccare Fanterie o Veicoli

Come spiegato nel diagramma della scheda di riferimento, il valore di combattimento (raggio d'azione e potenza di fuoco) di qualsiasi tipo di unità, dipende da quale obiettivo si intende colpire. Per esempio, una squadra di mitraglieri Americani ha un raggio d'azione di 5 e una potenza di fuoco di 3 contro altre squadre. Contro i veicoli, la stessa unità ha un raggio d'azione di 3 e una potenza di fuoco di 2.

Tutte le squadre, e le miniature montate sulle basette, sono considerate **fanteria**. Tutti i **veicoli leggeri o pesanti** sono considerati **veicoli**. Sulla scheda di riferimento, ciascuna miniatura ha una icona che la identifica come fanteria o veicolo.



icona di fanteria

icona di veicolo

In ToI l'obiettivo è una singola squadra o un veicolo. Se 1 esagono contiene più unità, l'attaccante deve dichiarare esattamente il suo obiettivo. (Attaccare un'area e un Assalto fanno eccezione a questa regola, come spiegato a pagina 32 e pagine 33-34).

Esempio: la Germania attiva un carro per portare un attacco contro un esagono contenente 2 squadre e 1 veicolo. Prima di far fuoco, il tedesco deve indicare quale delle 3 unità intende attaccare. Se decide di attaccare una squadra, deve procedere con la determinazione della linea di vista e del raggio d'azione.

Unità che Possono Attaccare

Spirito del gioco è quello di attaccare unità nemiche per raggiungere i propri obiettivi. L'unità attaccante deve essere **in condizione** di portare un attacco contro il nemico, altrimenti non si potrà procedere. L'unità che può attaccare è l'unità che ha **sia la visibilità**, sia una distanza contenuta nel proprio **raggio d'azione**.

Attaccare con Squadre Miste

Può succedere che una squadra sia composta da

diverse miniature con diversi raggi d'azione e abilità. Una squadra può attaccare quando **almeno 1** delle proprie miniature possiede i requisiti richiesti. Le miniature che non possono partecipare all'attacco (perché magari, oltre il proprio raggio d'azione) semplicemente non contribuiscono alla forze d'attacco, e non possono applicare nessuna delle proprie abilità. Siccome una squadra può attaccare solo una volta per ogni attivazione, le miniature che non partecipano non potranno attaccare in un secondo momento. Si può anche scegliere di non far partecipare all'attacco alcune miniature. Ricordarsi che può essere attivata l'intera unità non la singola miniatura.

DETERMINAZIONE DEL RAGGIO D'AZIONE

Quando un giocatore considera un attacco, prima deve controllare quali unità nemiche stazionano nel raggio d'azione dell'unità attaccante. Semplicemente occorre contare il numero di esagoni tra l'attaccante e l'obiettivo. Questa è la distanza dell'obiettivo. Comparare questo valore con il raggio d'azione dell'attaccante e:

- Se l'unità obiettivo staziona in un esagono adiacente si considera **un attacco ravvicinato**.
- Se la distanza è inferiore o uguale al raggio d'azione è possibile **un attacco normale**.
- Se la distanza è inferiore o uguale al doppio del raggio d'azione è possibile **un attacco a lungo raggio**.
- Se la distanza è superiore al doppio del raggio d'azione dell'attaccante, l'obiettivo si considera **fuori tiro**, e non si può procedere all'attacco.

Ricordarsi che le unità attivate con Fuoco e Movimento non possono portare attacchi a lungo raggio. Cioè con questo tipo di azione è possibile portare soltanto attacchi ravvicinati o attacchi normali.

Se una squadra contiene miniature con vari raggi d'azione, il raggio della squadra è quello delle miniature **col più corto raggio d'azione**. Come detto, il giocatore può scegliere di non far partecipare ad un attacco tutte le miniature di una squadra; in questo modo potrà aumentare eventualmente il proprio raggio d'azione.

Effetti del Raggio d'Azione

Il tipo di raggio d'azione, ravvicinato, normale o lungo ha effetti sulla possibilità di colpire l'obiettivo. I dettagli sono nella sezione "risolvere gli attacchi" a pagina 27.

Altezza e Raggio

Unità che stazionano su altezze superiori al proprio obiettivo ricevono un **bonus di +1** contro l'obiettivo. ToI ha 3 livelli d'altezza. 0 per la maggior parte dei terreni; 1 per le colline e 2 per le montagne.



DETERMINAZIONE DEL RAGGIO D'AZIONE

Una squadra Americana composta da tutte fanterie regolari attacca entro 4 esagoni dalla propria postazione contro fanterie nemiche.

A) questo obiettivo è adiacente all'unità attaccante, e l'americano può sferrare un **attacco ravvicinato**.

B) questo obiettivo dista 4 esagoni dall'attaccante. Una distanza pari al valore del raggio d'azione attaccante, quindi il conseguente attacco deve essere considerato **attacco normale**.

C) questo nemico dista 8 esagoni dall'attaccante. Questa distanza è più grande del raggio d'azione dell'americano, ma uguale al doppio dello stesso valore. Quindi, l'americano può sferrare un **attacco di lungo raggio**. Se l'americano avesse giocato un'azione di Fuoco e Movimento, non avrebbe potuto attaccare questa unità, perché le regole vietano un attacco di lungo raggio quando si gioca l'azione Fuoco e Movimento.

D) questa unità dista 9 esagoni dall'attaccante. La distanza è più grande del doppio del valore del raggio d'azione della fanteria americana. Dunque questa unità è fuori portata e l'attacco non può procedere.

Esempio: una squadra americana composta da 4 fanterie regolari è impegnata in un attacco concentrato contro una squadra tedesca, lontana 5 esagoni. Gli americani sono a livello 2, i tedeschi a 0. Il valore riportato del raggio d'azione di una fanteria contro fanteria è di 4. Siccome il livello dell'attaccante è più alto, il valore diventa 5, dunque l'attacco contro i tedeschi deve essere considerato come un normale attacco. L'Americano può attaccare con attacco di lungo raggio le fanterie nemiche da 6 a 10 esagoni di distanza, sempre che stiano ad un livello inferiore.

VISUALE

L'obiettivo di un attacco oltre ad essere entro il raggio d'azione dell'attaccante deve essere anche **visibile** alla vista dell'attaccante (LOS). Cioè non ci devono essere **terreni che ostacolano** la visuale tra le due unità.

Le unità non bloccano la visuale.

Determinazione della Visuale tra Unità su uno Stesso Livello di Elevazione

Se non ci sono differenze di livello tra l'attaccante ed il suo obiettivo, semplicemente si traccia una linea (usando un righello o un po' di carta) unendo il centro degli esagoni dell'attaccante e del difensore. Se non ci sono **terreni che bloccano** la visuale tra i due esagoni, si stabilisce una visuale e l'attacco può procedere. Se la linea, in qualsiasi punto, interseca un esagono con terreno che blocca la visuale, non si stabilisce una visuale, e l'attacco non sarà possibile.

I terreni che bloccano la visuale sono boschi, edifici, e

qualsiasi esagono con **più alto livello** tra le due unità.

Da notare che **un intero esagono** di terreno che blocca la visuale interrompe la stessa, senza considerare i disegni sulla plancia.

Altri effetti (come il segnalino di fumo) può essere causa di interruzione della visuale.

Non interrompe la visuale il terreno su cui l'unità è posizionata. Per esempio, se una squadra staziona in un esagono foresta, gli alberi non bloccano la sua visuale. Solo i terreni in mezzo alle due unità bloccano la visuale.

Prima di incominciare a giocare, si prega di leggere con attenzione i terreni e i loro effetti da pagina 45 a 47 del manuale. Questi effetti sono sintetizzati sulla Guida agli Scenari.

Fuoco Lungo i Bordi di un Esagono

Se la linea tra l'attaccante e l'obiettivo viene a trovarsi esattamente lungo il bordo di una serie di esagoni, l'attaccante deve correggere lievemente la linea di fuoco a destra o a sinistra, scansando il bordo, anche se non si traccia esattamente una linea. Se lo spostamento della linea **in entrambe** le direzioni causa un blocco della visuale, non si stabilisce un contatto e l'attacco non può essere sferrato. Se invece si stabilisce la visuale in una o in entrambe le direzioni, la visuale esiste e l'attacco procede. Vedere il diagramma a pagina 24 e gli esempi C ed E a pagina 25.



Determinazione della Visuale tra Unità su Diversi Livelli di Terreno

Quando l'attaccante e l'obiettivo prescelto sono su esagoni a diversa altezza, occorre ricorrere ad uno stratagemma per determinare la visuale. Per queste situazioni, seguire le regole sotto.

Quando 2 unità sono su differenti livelli, l'attaccante potrebbe aprire il fuoco "sopra" i terreni che bloccano la visuale. Per determinare comunque se esiste una visuale tra unità a differenti altitudini, più precisamente se ci sono terreni che bloccano la visuale tra le unità, il giocatore dovrà assicurarsi che l'unità più bassa non si trovi in un **esagono cieco**. Nel caso, la visuale non può mai essere stabilita e non sarà possibile attaccare.

Per accertarsi che l'unità più bassa non sia in un esagono cieco, seguire le regole sotto:

- Selezionare l'unità più bassa, e tracciare una linea di fuoco tra i due esagoni. Se non ci sono terreni che bloccano la visuale, l'attacco può procedere.
- Se ci sono terreni che bloccano la visuale, determinare quale esagono di terreno che blocca la visuale è il più vicino all'unità più bassa: questo sarà l'**ostacolo più vicino**. (Quando la linea passa su bordi di un esagono, utilizza le regole a pagina 22 per stabilire l'ostacolo più vicino).

Se la differenza di livello tra le due unità è 1, i **2 esagoni dietro** (dall'unità con la prospettiva più alta) l'ostacolo più vicino, sono esagoni ciechi. Se l'unità più bassa si trova in uno di questi due esagoni, la visuale è bloccata e l'attacco non può procedere.

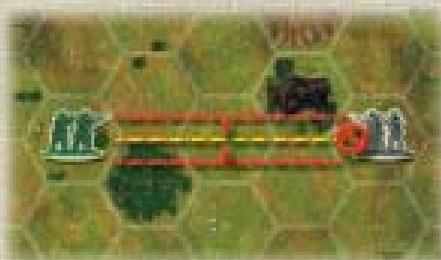
- Se la differenza di elevazione è di livello 2, il **primo esagono dietro** l'ostacolo più vicino (dalla prospettiva più alta) è l'esagono cieco. Se l'unità più bassa si trova in questo esagono, non c'è visuale e l'attacco non può procedere.

L'ostacolo più vicino può essere un esagono di terreno che blocca la visuale, come stabilito dalle regole che stabiliscono la visuale tra unità dello stesso livello. E, quando ci sono unità a livelli differenti, una collina dello stesso livello o più bassa rispetto all'unità più alta, deve essere considerata terreno che blocca la visuale per determinare l'esagono cieco.

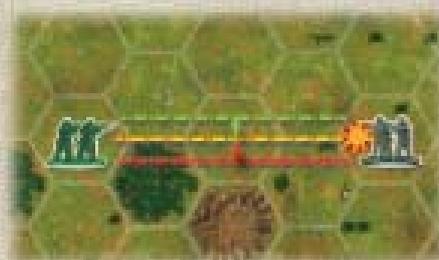
Visuale Bloccata dall'Altitudine

Se due unità allo stesso livello, tracciando la linea di fuoco, *incontrano un terreno più elevato rispetto alla loro altezza*, la visuale è bloccata e l'attacco non procede.

DETERMINARE UNA VISUALE LUNGO I BORDI DI UN ESAGONO



Siccome la visuale è bloccata parzialmente da entrambi i lati, è bloccata.



Anche se la linea di fuoco tocca un terreno che blocca la visuale, è possibile stabilire un contatto spostandosi leggermente a sinistra. La visuale non è bloccata.

Quando si determina la visuale, è possibile che la linea di fuoco passi direttamente sui bordi di uno o più esagoni. Quando ciò accade, la visuale non è bloccata se i terreni non si trovano da ambo i lati della linea. Nel caso tracciate due linee parallele alla linea centrale piegando lievemente la linea da una parte e dall'altra.

Se entrambe queste due nuove linee incontrano ostacoli, la visuale è bloccata (come nell'esempio di sinistra). Se almeno una delle due linee non attraversa terreni che bloccano la visuale, allora è possibile stabilire una visuale tra le unità e attaccare (come nell'esempio di destra).

Eccezioni alla Visuale

Di seguito due eccezioni alle regole della visuale.

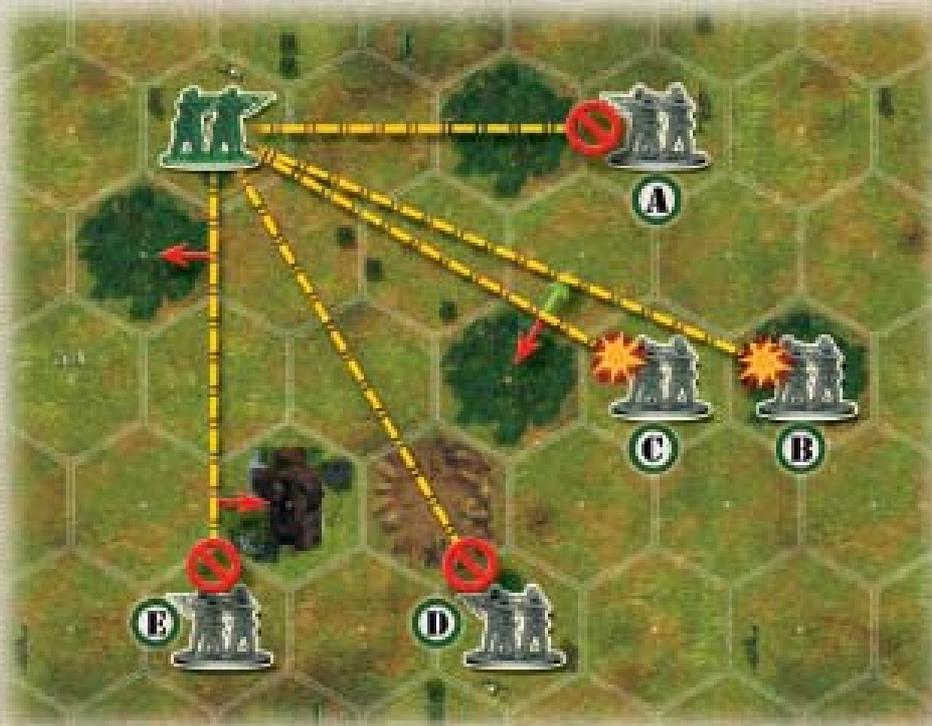
Unità Adiacenti

Senza tener conto di altitudini differenti, due unità adiacenti hanno sempre la visuale l'un l'altra.

Fuoco Attraverso un Plateau

Se una unità su un livello più alto deve fare fuoco (o anche subirlo) attraverso un esagono adiacente dello stesso livello, deve considerarsi l'effetto plateau, e non si stabilisce una visuale. Precisamente, l'unità più alta deve essere in perfetta direzione dell'unità target più bassa e viceversa.

VISUALE (STESSA ALTITUDINE)



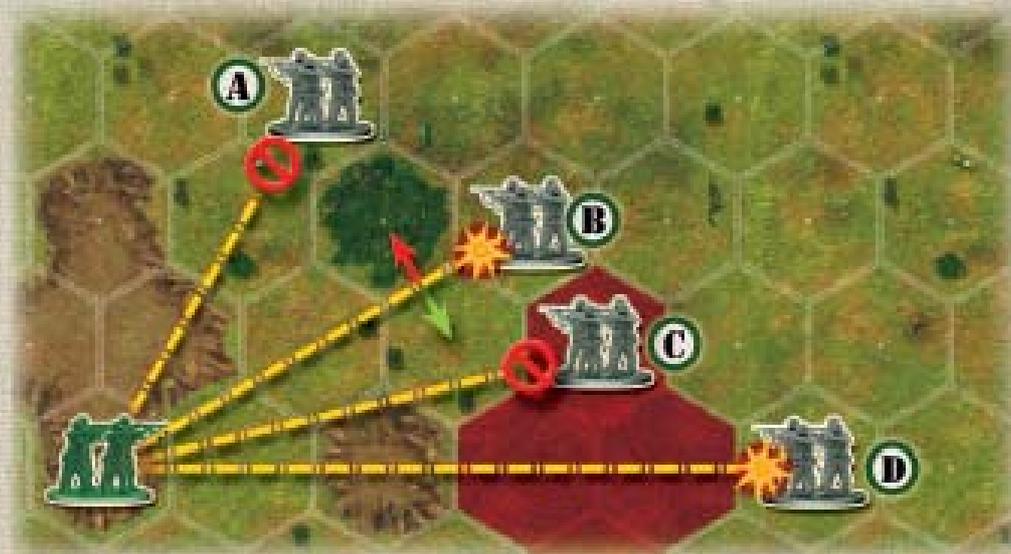
Questo diagramma mostra una squadra americana che determina la visuale verso alcuni potenziali obiettivi alla stessa altitudine della unità attaccante.

- A) **Terreni che bloccano:** la squadra americana non ha la visuale della squadra A perché un terreno (bosco) blocca la linea di fuoco.
- B) **Visuale libera:** la squadra americana ha la visuale della squadra B. Non esistono terreni che bloccano la linea di fuoco.
- C) **Fuoco lungo i bordi di esagoni:** la linea di fuoco della squadra americana verso l'obiettivo segue il bordo dell'esagono sulla mappa, e

quindi il giocatore deve spostare la linea verso entrambi i lati per determinare la visuale. Esiste una visuale con la squadra C, anche se esiste un terreno che blocca la linea di fuoco da una parte, ma dall'altra la visuale è libera.

- D) **Blocco da altitudini:** la squadra americana non ha la visuale di D, poiché un esagono, con diversa altitudine tra le due unità, blocca la linea di fuoco.
- E) **Fuoco lungo i bordi di esagoni:** la visuale segue i bordi degli esagoni sulla mappa. L'americano non ha la visuale di E, perché terreni che bloccano la linea di fuoco sono presenti da ambo i lati, come indicato dalle frecce rosse.

VISUALE (ALTITUDINI DIFFERENTI)



Questo diagramma mostra una squadra americana che determina la visuale verso alcuni potenziali obiettivi. La squadra americana è a livello 1 di terreno, mentre tutte le squadre tedesche sono a livello 0. Sebbene l'americano da una altitudine più favorevole potrebbe vedere oltre dei terreni che bloccano la visuale, alcuni esagoni vanno considerati "ciechi" perché immediatamente dietro degli ostacoli.

- A) **Effetto plateau:** la squadra A non è visibile, perché la linea di fuoco viene tracciata attraverso una collina adiacente e allo stesso livello di chi spara (effetto plateau).
- B) **Fuoco lungo i bordi di esagoni:** la squadra B è visibile con la linea bloccata solo da un lato.

C) **Esagoni ciechi:** la squadra C non è visibile perché staziona in uno degli esagoni ciechi creati dall'ostacolo più vicino alla squadra più bassa. Siccome la collina è l'ostacolo più vicino all'unità più bassa, e la differenza tra le unità è di 1 livello, i 2 esagoni subito dietro sono ciechi. Se l'americano si trovasse su un terreno di livello 2, solo un esagono sarebbe stato cieco, e la squadra C sarebbe stata visibile.

D) **Fuoco oltre gli esagoni ciechi:** la squadra D è visibile perché non si trova in nessuno dei due esagoni ciechi dietro l'ostacolo più vicino.



RISOLVERE UN COMBATTIMENTO

Tutti gli attacchi (eccetto gli assalti, descritti a pagine 33-34), si risolvono seguendo le regole appresso descritte, chiamate **sequenza di attacco**:

1. Determinare il Valore Totale di Attacco. Questo valore è uguale alla potenza di fuoco di tutte le unità coinvolte nell'attacco, più la metà (arrotondata per eccesso) della potenza di fuoco di tutte le unità che supportano l'attacco, col fuoco combinato (vedere pagina 29 per maggiori informazioni sul fuoco combinato).

Come spiegato a pagina 22 si utilizza la potenza di fuoco **contro fanteria** se l'obiettivo è una fanteria, utilizzare quello **contro veicoli** se l'obiettivo è un veicolo.

La potenza di fuoco delle squadre è uguale alla somma della potenza di fuoco di ciascuna miniatura di ogni squadra che partecipa all'assalto. La forza d'attacco di una squadra formata da quattro fanterie regolari che attaccano un veicolo adiacente, per esempio, sarà di 4 (1 per ciascuna miniatura). Da ricordare che l'azione Fuoco e Movimento **dimezza la potenza di fuoco** (arrotondando per eccesso).

Esempio: una squadra formata da 4 fanterie d'élite che gioca Fuoco e Movimento contro una squadra di fanteria nemica. La potenza di fuoco sarebbe di 8, ma per l'azione giocata si dimezza, e diventa 4. Dunque la squadra quando apre il fuoco, lancerà 4 dadi.

2. Determinare il Valore Totale di Difesa dell'Unità Obiettivo. Questo sarà uguale al **valore di blindatura** dell'unità più ogni **copertura** garantita da terreni o fortificazioni. Vedere il riquadro di questa pagina per maggiori informazioni sulla blindatura e sulle coperture. Da notare che solo i veicoli possiedono blindatura.
Esempio: un semicingolato tedesco SdKfz 251 (con valore di blindatura di 1), in terreno accidentato (copertura 1), riceverà un valore di difesa pari a 2.

3. Dichiarare il Tipo di Attacco. Se obiettivo dell'attacco è **una fanteria**, l'attaccante deve in questo momento scegliere quale tipo di attacco condurre se un **attacco normale o soppressivo** (vedere pagina 28). Se il giocatore dimentica di dichiarare il tipo di attacco, questo sarà considerato sempre un attacco normale.

4. Lanciare l'attacco. Per risolvere qualsiasi attacco in ToI, occorre prendere un numero di dadi neri uguale alla valore totale di attacco, e un numero di dadi rossi uguale al valore totale di difesa, e lanciare tutti i dadi contemporaneamente.

5. Determinare i colpi inferti. Determinare il numero di lanci riusciti neri. Il risultato riuscito di un lancio di dadi dipende dal raggio d'azione dell'attacco:

Lungo raggio = 6 come risultato vincente

Raggio normale = 5 e 6 sono i risultati utili

Attacco ravvicinato = 4, 5 e 6.

Dopo aver determinato i lanci neri utili sottrarre i lanci riusciti rossi. I lanci riusciti rossi hanno come valore sempre 5 e 6, indipendentemente dal raggio.

Il numero finale è il numero di colpi inferti nel raid subito dall'obiettivo. Se il numero è zero o negativo (perché i lanci riusciti rossi sono uguali o maggiori di quelli neri) si ha un nulla di fatto e l'attacco si conclude.

6. Assegnare i colpi inferti. I danni arrecati si risolvono in modo differente, e dipende dal tipo di attacco se **normale o soppressivo**, e dall'obiettivo se squadra o veicolo.

COPERTURA E BLINDATURA

Quando si risolve un attacco, l'attaccante deve lanciare un numero di dadi di difesa uguale al generale valore di difesa delle unità obiettivo. Questo valore difesa si ricava da due valori: copertura e blindatura.

Le unità possono beneficiare della copertura fornita da alcuni tipi di terreno (come i boschi), fortificazioni (come le trincee e i bunker), o da altri effetti che il gioco produce.

Esempio: una squadra in un esagono bosco (+2 di copertura) dove c'è anche un segnalino fumo (+2 di copertura) ha un valore di difesa pari a 4.

Quando attaccati, i veicoli sommano al valore di difesa il valore della propria blindatura. Questo valore si ricava dalla scheda di riferimento.

Esempio: un semicingolato An M3A1 (con blindatura 1) in un esagono foresta (+2) ha una valore di difesa di 3.

Da notare che il gioco produce alcuni effetti, come l'abilità "le fiamme della morte" delle squadre lanciafiamme, che riducono il valore di copertura. Gli effetti che riducono la copertura non riducono la blindatura e viceversa.





Attacco Normale e Soppressivo

Come detto, quando un obiettivo di un attacco è una squadra, l'attaccante deve decidere che tipo di attacco condurre, se normale o soppressivo, prima di lanciare i dadi. **Contro i veicoli non è possibile lanciare attacchi soppressivi.**

Gli **attacchi normali** infliggono perdite, riducendo la forza del nemico. **Attacchi soppressivi** fanno perdere efficacia e morale al nemico, con la possibilità di mettere completamente in rotta la squadra. E' responsabilità dell'attaccante scegliere il tipo di attacco che apporterà maggiori benefici alla sua tattica.

Dipendendo dal tipo di attacco e dal tipo di obiettivo, i colpi inflitti hanno differenti effetti. Nelle regole sotto, tutti i dettagli per ogni tipo di attacco contro ogni tipo di obiettivo.

Attacco Normale contro Squadra

Quando una squadra subisce colpi da un attacco normale, il possessore della squadra deve **scegliere le perdite**, che si risolve col togliere un eguale numero di miniature dalla squadra. Le miniature rimosse vanno riposte nella scatola. Quando si rimuove l'ultima miniatura, anche la basetta viene rimossa e riposta. Da notare che le squadre mortaio e i mitraglieri sono composti da 2 personaggi, ma si considerano una sola miniatura.

Esempio: una già indebolita squadra con 2 miniature di fanteria regolare e un ufficiale, è obiettivo di un attacco normale e subisce 2 colpi. Il possessore deve adesso rimuovere due miniature. Si sceglie di perdere le due unità di fanteria, salvando l'ufficiale.

Da notare che se una squadra bloccata o disorganizzata (da un precedente attacco soppressivo) subisce colpi per un attacco normale, lo status in cui già versa non ha effetto, e non c'è differenza sulle perdite che dovrà subire.

Attacco Normale contro Veicoli

Gli effetti dei colpi contro un veicolo dipende dallo stato in cui il veicolo si trova prima dell'attacco. Un veicolo a cui non è stato assegnato un cartoncino danni, si dice **intero**.

Quando un Veicolo Integro viene Colpito

- Se un veicolo integro riceve 1 o 2 colpi, piazzare un cartoncino "danno lieve" accanto al veicolo, per indicare il lieve danno riportato.
- Se un veicolo integro riceve 3 colpi, piazzare un cartoncino con "danno grave".
- Se un veicolo integro riceve 4 o più colpi viene immediatamente distrutto, rimosso e riposto.

Quando un Veicolo Lievemente Danneggiato riceve un Colpo

- Se un veicolo già lievemente danneggiato prende 1 o 2 colpi, contrassegnarlo con un "danno grave".
- Se ne riceve 3 o più, viene immediatamente distrutto, rimosso e riposto.

Quando un Veicolo Gravemente Danneggiato riceve un Colpo

- Quando un veicolo gravemente danneggiato riceve 1 o più colpi, viene immediatamente distrutto dall'attacco, rimosso e riposto.

Il cartoncino danni assegnato ad un veicolo segue il veicolo nel gioco. Leggere maggiori informazioni nello spazio sotto.

VEICOLI DANNEGGIATI

I segnalini danno utilizzati per i veicoli, riportano due livelli di danni al veicolo:



danno lieve



danno grave

Oltre a portare i veicoli vicini alla distruzione, i danni comportano i seguenti effetti:

Danno lieve: un veicolo lievemente danneggiato riceve -1 al suo movimento e -1 alla sua blindatura.

Danno grave: un veicolo gravemente danneggiato non può muovere, riceve -1 alla blindatura, e dimezza la sua potenza di fuoco (arrotondata per eccesso).

Esempio: se un carro Sherman M4A1 (movimento 7, blindatura 4, potenza di fuoco contro fanteria 7, contro veicolo 8), viene gravemente danneggiato, avrà un movimento 0, una blindatura 3, una potenza di fuoco contro fanteria 4, contro veicoli 4.

Fuoco di opportunità
Se un veicolo viene danneggiato durante la sua attivazione dal fuoco di opportunità del nemico, è immediatamente affaticato: non potrà attaccare e dovrà restare nell'esagono in cui ha subito il danno.

Eccezioni: essendo solo lievemente danneggiato dal fuoco di opportunità nemico, un **veicolo pesante** non deve considerarsi affaticato.

Un veicolo danneggiato può essere attivato in modalità fuoco di opportunità normalmente.



Attacco Soppresivo contro Squadra

Quando una squadra subisce colpi da un attacco soppresivo, il risultato dipende dalle condizioni in cui la squadra versa prima dell'attacco. Una squadra che non è bloccata o disorganizzata si dice che versa in **normali condizioni**.

Quando una Squadra in Normali Condizioni Viene Colpita da un Attacco Soppresivo

- Se una squadra in normali condizioni subisce 1 o 2 colpi soppresivi, piazzare un segnalino "bloccata" vicino alla squadra per indicare che la squadra è adesso bloccata.
- Se riceve 3 colpi, piazzare un segnalino "disgregata" per indicare la disgregazione.
- Se ne riceve 4 o più, l'intera squadra è in rotta. Una squadra in rotta viene rimossa e riposta.

Quando una Squadra Bloccata Viene Colpita da un Attacco Soppresivo

- Se una squadra già bloccata riceve 1 o 2 colpi soppresivi, capovolgere il segnalino dalla parte "disorganizzata", per indicare che ora è disorganizzata.
- Se una squadra già bloccata riceve 3 o più colpi è in rotta e viene rimossa e riposta.

Quando una Squadra Disorganizzata Viene Colpita da Attacco Soppresivo

- Se una squadra disorganizzata riceve 1 o più colpi soppresivi, la squadra è in rotta e viene rimossa e riposta.

I segnalini di condizione devono rimanere vicino alla squadra fino alla prossima Fase di Stato. Per maggiori informazioni vedere il riquadro "condizioni delle squadre".

FUOCO COMBINATO

Quando una squadra lancia un attacco concentrato o fuoco di opportunità, l'attaccante può dichiarare quali altre squadre amiche **supporteranno** l'attacco col **fuoco combinato**.

Non si può mai supportare un attacco portato da squadre in Fuoco e Movimento.

In un attacco a fuoco combinato, ci sarà sempre una **unità capofila** che inizia l'attacco. Nell'attacco concentrato, il capofila è l'unità attiva. Nel fuoco di opportunità, l'attaccante deve dichiarare quale unità, in modalità fuoco di opportunità, dovrà essere considerata capofila.

CONDIZIONI DELLE SQUADRE

I segnalini condizione riflettono il morale delle squadre che hanno subito un attacco soppresivo.



bloccata



disgregata

Oltre a far rischiare di mettere in rotta una squadra (con conseguente eliminazione dal gioco), le condizioni bloccata e disgregata comportano i seguenti altri effetti:

Bloccata: una squadra bloccata non può muovere, sparare, o compiere azioni speciali. Eccezione: un "recupero" di un ufficiale alla condizione pronta, permette ad una squadra bloccata nello stesso esagono dell'ufficiale di essere attivata con l'azione Attacco Concentrato, ma con potere di fuoco dimezzato.

Disgregata: una squadra disgregata non può muovere, sparare, compiere azioni speciali, indipendentemente dalla presenza di un ufficiale. La presenza di un ufficiale nello stesso esagono, comunque, permette che la condizione possa essere cancellata nella successiva fase di stato, invece di regredire la condizione in bloccata.

Fuoco di opportunità

Se una squadra viene bloccata o disorganizzata (normalmente per effetto del fuoco di opportunità), si trova subito affaticata. Non può attaccare e deve rimanere nell'esagono in cui è stata attaccata.

Una squadra bloccata o disorganizzata non può mai essere messa in modalità fuoco di opportunità; una squadra in modalità fuoco di opportunità che viene bloccata o disorganizzata è immediatamente affaticata.

Altre regole

Una squadra bloccata o disorganizzata non può mai compiere azioni speciali (come provocare fumo o bonificare da mine un terreno).

Per supportare un attacco con fuoco combinato, una unità deve poter attaccare l'obiettivo, cioè deve avere la visuale e stazionare nel raggio d'azione consentito. Solo unità pronte possono supportare un attacco concentrato, e solo le unità in fuoco di opportunità possono supportare il fuoco di opportunità.

Quando si risolve un attacco in fuoco combinato, l'unità capofila somma l'intera sua potenza di fuoco al valore di attacco, mentre ogni unità che supporta l'attacco **aggiunge mezza potenza di fuoco (arrotondata per eccesso)**.

Dopo aver risolto l'attacco combinato, tutte le unità che vi hanno partecipato sono affaticate (in caso si fuoco di opportunità, il segnalino viene capovolto).

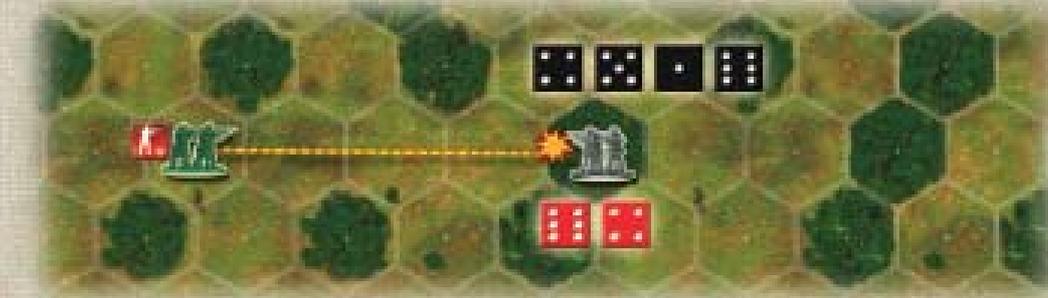
Raggio d'Azione Diverso in Attacchi Combinati
 Quando più unità partecipano insieme ad un attacco combinato, gli attaccanti spesso attaccano da differenti raggi d'azione. Se ciò accade, il numero valido richiesto per assegnare un colpo ai dadi neri di attacco, è uguale al **raggio meno favorevole che contribuisce all'attacco**.

Per esempio: l'americano attiva una unità per un attacco concentrato. L'unità attiva è adiacente all'obiettivo, e dunque può impegnarsi in un attacco ravvicinato col nemico.

Tuttavia, l'americano decide di supportare l'attacco con altre due unità per un fuoco combinato. Queste due unità sono entro il raggio normale dall'obiettivo.

L'americano deve condurre l'attacco combinato come un normale attacco, invece del corpo a corpo: solo 5 e 6 saranno i risultati favorevoli. Se invece avesse deciso di attaccare solo con l'unità attiva, l'attacco sarebbe stato ravvicinato, e i risultati utili sarebbero 4, 5 e 6.

ESEMPI DI ATTACCO



Attacco concentrato

La squadra americana, che consiste di 4 fanterie regolari, è attivata per portare un attacco concentrato contro una squadra tedesca, entro un raggio normale. L'americano decide per un attacco normale e lancia 4 dadi neri d'attacco e 2 dadi rossi (per la copertura fornita ai tedeschi dal bosco).

Lancia 2 dadi utili (risultati di 5 o 6) per l'attacco e 1 dado utile per la difesa. Il dado utile difensivo cancella 1 dado utile attaccante, e il risultato utile da applicare alla squadra tedesca sarà di 1 colpo. Il tedesco deve eliminare una miniatura dalla propria squadra e la squadra americana si considera affaticata.



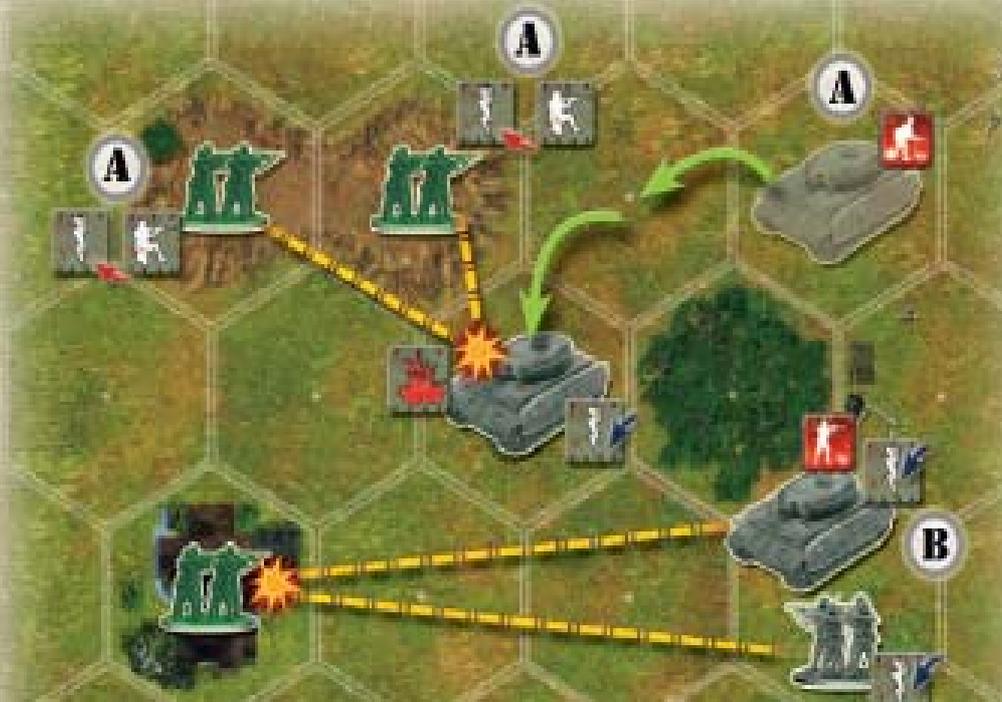
Azione di Fuoco e Movimento

La squadra americana, di 4 fanterie regolari, si attiva con Fuoco e Movimento. Muove 3 esagoni e attacca. L'americano decide per un attacco normale, e lancia 2 dadi neri d'attacco (la metà della sua potenza di fuoco) e nessun dado rosso di difesa (poiché la squadra tedesca si trova su un

terreno libero, senza nessuna copertura).

Lancia 1 dado utile e colpisce una unità tedesca. La Germania deve rimuovere 1 miniatura dalla propria squadra, e la squadra americana è affaticata.

ESEMPI DI FUOCO COMBINATO



Questo diagramma mostra un esempio di fuoco di opportunità combinato e uno di fuoco concentrato combinato.

A) fuoco di opportunità combinato: il tedesco decide di attivare il suo carro con un'azione di Fuoco e Movimento, e inizia muovendo verso l'edificio americano. Le 2 squadre americane sulle colline sono entrambe in fuoco di opportunità, e quando il tedesco muove in un esagono adiacente una delle squadre americane, il giocatore americano dichiara che intende sbarrare la strada al carro.

L'americano dichiara che la squadra più vicina al carro, sarà la capofila nel fuoco di opportunità, contando su tutto il suo potere di forza. L'altra squadra in fuoco di opportunità sarà di supporto, contando su metà potere di fuoco. Nonostante la partecipazione del supporto, si dovrà sostenere un combattimento ravvicinato (il raggio d'azione da elevazione di fanteria regolare è di +1), con la conseguenza che l'attacco sarà ravvicinato (4, 5 e 6 il risultato per colpire). L'americano lancia i dadi di attacco e di difesa e fortunatamente segna 3 colpi contro il carro.

Le squadre americane adesso capovolgono il segnalino perché affaticate, e si piazza un segnalino di "gravemente danneggiato" vicino al carro. Questo è immediatamente affaticato, deve fermarsi, e non potrà sparare.

B) fuoco concentrato combinato: il giocatore tedesco decide di attivare il suo tank nell'angolo destro in basso per un attacco concentrato. La squadra tedesca nello stesso esagono supporterà l'attacco.

Il tank è l'unità attiva, e partecipa con tutta la sua potenza di fuoco, mentre la squadra solo con mezza potenza. L'obiettivo si trova entro il normale raggio d'azione delle 2 unità tedesche, quindi sarà un attacco con raggio d'azione normale. Il tedesco decide per un attacco normale, e lancia i dadi di attacco e di difesa. Da notare che per la propria abilità di "potenza di fuoco violenta", il tank riceve +3 potenza di fuoco e +3 raggio d'azione (poiché l'obiettivo si trova in un edificio).

Una volta risolto l'attacco, le due unità tedesche saranno affaticate.



Scarsità di Dadi

Può succedere che la potenziale vasta scala degli attacchi combinati, non permetta di risolvere il combattimento con i dadi a disposizione. Il problema va risolto semplicemente dividendo l'attacco in molteplici lanci di dadi, tenendo a mente i risultati ottenuti per i vari lanci.

FUOCO DI OPPORTUNITA'

Al contrario di altri tipi di attacchi, il fuoco di opportunità va risolto durante il turno avversario. Una unità in modalità fuoco di opportunità, può attaccare una unità nemica attiva, immediatamente dopo che l'unità si muove in un esagono visibile ed entro il raggio d'azione dell'unità in fuoco di opportunità.

Ecco le regole per il fuoco di opportunità:

- Una unità può sferrare il fuoco di opportunità solo se l'unità nemica attiva muove in un esagono a vista ed entro il raggio d'azione. Se l'unità attiva non muove, non può essere oggetto di fuoco di opportunità, anche se si trova nel raggio d'azione e in vista dell'avversario.
- Se una unità spende i suoi punti movimento per propositi diversi dal movimento in nuovi esagoni (per esempio, usando le abilità speciali, o per entrare in trinceramenti), non provoca il fuoco di opportunità.
- L'unità attiva può essere soggetta ad **1** fuoco di opportunità per ogni esagono in cui muove. Dunque, se l'avversario vuole attaccare l'unità attiva in un certo esagono con più unità in fuoco di opportunità, deve ricorrere al fuoco combinato.
- Se una unità è capace di far fuoco di opportunità più volte durante un round (come i mitraglieri, vedere pagina 37), **può sferrare un solo attacco contro una singola unità nemica durante l'attivazione dell'unità.** Quindi, non è permesso ad un mitragliere che si impegna in un fuoco op (o partecipa in un attacco combinato di opportunità) contro una unità attiva in un esagono, ingaggiare un altro scontro di fuoco di opportunità contro la stessa unità attiva, che muove in un esagono adiacente.
- Se l'attaccante in fuoco di opportunità decide per un attacco soppressivo, e arreca danni alla squadra o al veicolo avversario, l'unità attiva è immediatamente affaticata.

Eccezione: un lieve danno arrecato dal fuoco di opportunità ad un **veicolo pesante** non comporta l'affaticamento.

Dopo aver risolto il fuoco di opportunità, l'unità capofila e ogni altra unità a supporto, sono affaticate.

Capovolgere semplicemente il segnalino di fuoco di opportunità. Queste unità non sono più considerate in modalità fuoco di opportunità.

ATTACCHI DI AREE

Gli attacchi di aeree sono permessi ad alcune miniature (come i mortai), così come da alcuni attacchi previsti dalle Carte Strategiche. Sono dei feroci attacchi che spazzano **un esagono intero**, e non hanno come obiettivo una singola unità nell'esagono. **I colpi inferti da questo tipo di attacco comporta effetti in maniera uguale contro ogni unità presente nell'esagono.**

Possono essere sia normali attacchi sia soppressivi, dipende dall'unità o dalla carta che genera l'attacco.

Quando si esegue l'attacco contro l'esagono obiettivo, il giocatore lancia prima i dadi di attacco (neri), applicando i colpi inferti ad ogni squadra o veicolo presente nell'esagono individualmente. A meno che non sia previsto diversamente, tutta l'area viene attaccata con successo con un lancio di 5 o 6.

Quindi, in qualsiasi ordine, ogni unità, individualmente, deve lanciare i dadi di difesa (rossi) separatamente, sottraendo i colpi inferti a quelli ricevuti precedentemente, applicando il totale dei colpi subito ottenuto.

Da ricordare che i veicoli non sono oggetto di attacchi soppressivi. Se un attacco soppressivo di area riguarda un esagono con uno o più veicoli dentro, applicare i colpi inferti solo alle squadre; i veicoli vanno ignorati.

Esempio: un mortaio tedesco sferra un attacco soppressivo di area, con totale di potenza di fuoco di 4, contro un esagono bosco, contenente 2 squadre e 1 semicingolato che trasporta 1 squadra, americani.

Prima il tedesco lancia 4 dadi neri, e segna 3 colpi. Le 2 squadre americane nell'esagono (ma non quella sul semicingolato) devono adesso lanciare i dadi di difesa. Il veicolo (e la squadra trasportata) vanno ignorati, perché i veicoli sono immuni al fuoco soppressivo. La prima squadra americana riceve 2 coperture dal terreno, e lancia 2 dadi di difesa. Nessun colpo inflitto, quindi la squadra deve subire 3 colpi, causando la disgregazione della squadra. Il giocatore americano pone un segnalino di disgregazione vicino la propria squadra per indicare la nuova condizione. La restante squadra è in una trincea e riceve 4 dadi di difesa (2 per il terreno e 2 per il trinceramento). Ottiene 2 colpi vittoriosi e riduce il totale da applicare ad 1 colpo subito. L'unico colpo inferto comporta uno arresto. L'americano pone il segnalino di bloccato vicino la squadra per indicare la nuova condizione.



ASSALTO

Dopo che una squadra attivata con un'azione Assalto termina il movimento, può eseguire l'**assalto** contro una unità nemica adiacente. Gli assalti rappresentano brutali e ravvicinatissimi combattimenti tra soldati, e la squadra attiva, insieme a qualsiasi squadra che supporta l'attacco, tenta di avanzare nell'esagono nemico, forzando l'avversario alla ritirata.

Ecco le regole per l'assalto:

- Solo le squadre possono sferrare assalti. La squadra attiva (o ogni squadra che la supporta) non può contenere fanterie **con armi pesanti**.
- Dopo che la squadra attiva ha mosso, seleziona un esagono adiacente **con almeno una unità nemica**, come obiettivo dell'assalto.
- La squadra attiva non può assaltare un esagono con veicoli pesanti.
- Se la squadra che assalta entra in un esagono che contiene un campo minato o del filo spinato durante il proprio movimento, non potrà assaltare durante quella attivazione.

Risolvere un Assalto

Tutti gli assalti si risolvono seguendo queste regole:

1. il giocatore attivo dichiara quali (eventualmente) squadre amiche supporteranno l'assalto. Fino a **2** squadre amiche in esagoni **adiacenti all'esagono obiettivo**, possono supportare l'assalto, **anche se affaticate** (ma non bloccate o disorganizzate). Come per un normale attacco combinato, le squadre che supportano l'assalto, aggiungono solo metà della propria potenza di fuoco all'attacco.

2. determinare la potenza di fuoco dell'assalto. Questo numero è uguale alla totale potenza di fuoco contro fanteria (anche se l'esagono obiettivo contiene un **mezzo leggero**) della squadra attiva, più **metà** potenza di fuoco (contro fanteria) di ogni squadra a supporto.

Lanciafiamme assaltatori: per ogni squadra lanciafiamme che assalta, la potenza aumenta di **+2**.

3. determinare la potenza di fuoco di difesa. Che è uguale alla totale potenza di fuoco (contro fanteria) di tutte le squadre e i **veicoli leggeri** nell'esagono. Una squadra disorganizzata che difende non partecipa alla determinazione della potenza di difesa. Le squadre bloccate partecipano con metà potenza.

Eccezione: se è presente almeno 1 ufficiale le squadre bloccate, partecipano con tutta la loro potenza.

4. l'attaccante adesso lancia tutti i dadi d'attacco e di difesa, che comprende ogni copertura del terreno e altro. Si cumula ogni copertura di trincea e/o bunker.

ASSALTO



Nell'esempio, l'americano attiva la squadra A in un Assalto.

- 1) la squadra attiva muove 1 esagono a nord per essere adiacente all'esagono B, che contiene una squadra tedesca (trincerata) e un semicingolato.
- 2) L'americano dichiara un assalto contro B con le 2 squadre americane in C a supporto, per un fuoco combinato (anche le unità affaticate possono supportare un assalto). L'unità attiva somma la sua totale potenza di fuoco e la metà potenza di fuoco delle squadre a supporto.
- 3) L'americano lancia i suoi dadi d'attacco, così come 2 dadi da copertura (a rappresentare il trinceramento), segnando 5 colpi riusciti. Adesso il tedesco lancia i suoi dadi d'attacco per la squadra che difende e per il semicingolato nell'esagono B, segnando 2 colpi.
- 4) Applicando il risultato a vicenda, l'americano deve rimuovere 2 miniature dalla sua squadra attiva, e il tedesco assegna 4 colpi al semicingolato, distruggendolo, e il rimanente colpo alla squadra, che rimuove 1 miniatura.
- 5) Visto che l'attaccante ha segnato più colpi, il difensore deve ritirarsi. Il tedesco si ritira nell'esagono D, con il giocatore americano che può scegliere di far avanzare la sua squadra attiva nell'esagono assaltato, rimasto vuoto.



Esempio: un assalto è deciso contro un esagono bosco contenente 3 squadre che si difendono. 2 di queste unità che difendono sono trincerate. Il totale di dadi da difesa lanciati dall'attaccante sono 6 (2 per la copertura del terreno, e 2 per ogni unità trincerata).

Lanciafiamme assaltatori: se esiste almeno una squadra tra le squadre attaccanti con la specializzazione lanciafiamme, **il valore combinato di copertura si riduce di 5 punti.**

Importante: i **veicoli leggeri** non contribuiscono con la propria blindatura alla difesa di un assalto, ma contribuiscono con la propria potenza di fuoco.

Prima si determina il numero di successi sui dadi neri. Così come per gli attacchi ravvicinati, ogni risultato con 4, 5 e 6 è un colpo inflitto. Quindi si sottrae i successi ottenuti coi dadi rossi (che colpiscono con 5 e 6). Il risultato ottenuto è il numero di colpi inflitti. Ricordarsi questo numero.

5. il difensore adesso lancia un numero di dadi neri uguale alla propria forza d'attacco, ottenendo un successo con 4, 5 e 6. Questo è il numero di colpi che il difensore infliggerà all'attaccante. Ricordarsi questo numero.

6. un assalto è da considerarsi un attacco normale, e non soppressivo. Dopo aver determinato i danni da entrambe le parti, l'attaccante deve rimuovere dalla squadra attiva un numero di miniature uguale al numero di colpi inflitti dal difensore (punto 5). Se la squadra attiva viene eliminata, altre eventuali vittime vengono accusate dalle altre squadre partecipanti all'attacco (se ci sono).

7. quindi è il difensore a dover eliminare un numero di miniature dalle proprie unità uguale al numero di colpi inflitti dall'attaccante (punto 4). Il difensore può scegliere una combinazione qualsiasi di vittime.

Veicoli Leggeri e Danni da Assalto: il difensore può assegnare un numero di colpi a qualsiasi veicolo leggero che difende, ma non superiori a quelli che servono per distruggerlo (vedere pagina 28 per come assegnare i colpi inflitti ai veicoli e di come si danneggiano).

8. se i colpi inflitti dal difensore sono uguali o maggiori di quelli inflitti dall'attaccante, l'assalto fallisce. L'unità attiva e chi supporta è affaticato e l'assalto è concluso.

9. se i colpi inflitti dall'attaccante eccedono quelli del

difensore, l'assalto ha successo, e il difensore deve ritirarsi dall'esagono.

Il difensore deve scegliere **un singolo esagono adiacente** per la ritirata delle sue unità. Non possono ritirarsi in esagoni con nemici o fuori mappa. Se si ritira in esagoni con unità amiche, se si supera la regola dell'accentramento, occorre distruggere le unità in eccesso. Se la ritirata è impossibile, tutte le unità di difesa vanno distrutte. Le unità disorganizzate non possono ritirarsi e vanno distrutte se sono forzate a farlo. Le unità bloccate, immediatamente dopo la ritirata diventano disorganizzate. Ogni unità pronta o in fuoco di opportunità, dopo la ritirata diventa affaticata.

La ritirata non si considera un normale movimento e **non si applica il fuoco di opportunità.**

10. dopo che il difensore ha liberato l'esagono, l'unità attiva e qualsiasi unità che ha supportato l'attacco può avanzare nell'esagono. Tuttavia, le unità **affaticate** prima dell'assalto **non** possono avanzare. Non è obbligatorio per nessuno avanzare.

L'avanzata non si considera un movimento normale e **non si applica il fuoco di opportunità.**

11. sia l'unità attiva che le unità di supporto sono affaticate (senza tener conto se si avanza oppure no).

SQUADRE NASCOSTE

Alcuni scenari prevedono per uno o entrambi i giocatori delle squadre nascoste sulla plancia. Durante la preparazione, il giocatore sceglie quali delle proprie squadre deve essere "nascosta" piazzando un segnalino di squadra nascosta adiacente l'unità.



segnalini di squadre nascoste

Il segnalino segue la squadra sulla plancia fino a quando la squadra viene "rivelata".

I veicoli non possono essere nascosti.

Una squadra nascosta non può essere soggetta al fuoco del nemico e nemmeno subisce attacchi d'area.

Unità nemiche possono passare attraverso, ma non possono fermarsi in un esagono contenente soltanto una squadra nascosta. Il movimento dei tank attraverso esagoni, con soltanto squadre nascoste, non ha conseguenze, e queste non subiscono le capacità di blitz.

Una squadra nascosta è rivelata e si rimuove il segnalino relativo, nelle seguenti circostanze:

- Se una squadra nascosta attacca o supporta un attacco è immediatamente rivelata.





- Se una squadra nascosta entra in un esagono obiettivo (contenete un obiettivo comando, un punto vittoria, o qualsiasi altro segnalino previsto dallo scenario) è immediatamente rivelata.
- Se in qualsiasi momento una squadra nascosta è nella visuale di un nemico e non ha coperture di terreno è immediatamente rivelata. Il fumo (con + 2 di copertura) non permette la localizzazione, come ogni tipo di terreno che offre copertura (alberi, terreni accidentati, ponti o edifici).
- Se alla fine della Fase di Stato è adiacente a una squadra nemica, è rivelata anche se in copertura

SINCRONIZZAZIONE DEI CONFLITTI

Ci sono situazioni in cui entrambi i giocatori reclamano simultaneamente la facoltà di giocare azioni, impegnare unità, applicare gli effetti di carte. Ecco come comportarsi in queste situazioni.

Se la situazione accade in qualsiasi momento non previsto sotto, il giocatore con l'iniziativa decide l'ordine con cui risolvere gli effetti.

Movimento e Ordine degli Eventi

La maggior parte di queste situazioni avviene quando una unità muove in un nuovo esagono per l'Avanzata, Fuoco e Movimento, o Assalto. Quando una unità muove in un esagono, i possibili eventi e reazioni si applicano in quest'ordine:

1. l'unità attiva muove in un esagono adiacente.
2. si applica la determinazione della visuale e gli effetti (come rivelare una squadra nascosta).
3. l'avversario dichiara il fuoco di opportunità. Da notare che il giocatore attivo deve sempre dare all'avversario il tempo sufficiente per dichiarare fuoco di opportunità.
4. l'avversario risolve il fuoco di opportunità.
5. risolvere gli effetti degli ostacoli (come mine, una manovra di tank che blocca i movimenti dei veicoli, etc). Se un esagono contiene più ostacoli, si risolvono nell'ordine che il giocatore attivo sceglie.
6. l'unità attiva spende punti movimento per effetti di non movimento, come la possibilità per i carri di rimuovere il filo spinato, etc.
7. se l'unità attiva è impegnata in un Assalto o in Fuoco e Movimento può, adesso, attaccare.
8. dopo che un carro sbaraglia un esagono, risolvere i blitz dei carri armati.

Appena l'unità attiva si muove in un nuovo esagono, ripetere la sequenza.

Da notare che i bonus delle coperture come quella che offre il fumo, sono sempre efficaci.

Esempio: l'americano attiva una squadra, muove in un esagono con campo minato. Il tedesco dichiara di voler

colpire con fuoco di opportunità. Siccome il fuoco di opportunità si risolve prima degli effetti degli ostacoli, secondo la sequenza degli effetti, il fuoco di opportunità va risolto prima di applicare gli effetti delle mine.

CALCOLO DEI MODIFICATORI

Siccome alcuni valori (potenza di fuoco, movimento) possono subire dei modificatori, *sempre le somme e le sottrazioni precedono le divisioni e le moltiplicazioni.*

Importante: ogni unità con potenza di fuoco dimezzata più di 1 volta, **non può attaccare** (box a pag. 40).

GIOCO A 3 E 4 GIOCATORI

I conflitti nella Seconda Guerra Mondiale vedono 2 fronti, e tutti gli scenari vedono 2 nazioni in conflitto. Questo non significa, comunque, che non sia possibile giocare con 3 o 4 giocatori. Il gioco supporta comodamente 3 o 4 giocatori. In 4 giocatori, ci saranno 2 squadre composta ciascuna da 2 giocatori. In 3 giocatori, ci sarà una fazione con 2 giocatori contro il terzo.

GIOCO A 4 GIOCATORI

Giocando in 4, ogni giocatore prende il controllo di una delle **2 divisioni** di ogni nazione. In questo modo, ogni nazione è rappresentata da 2 divisioni, ciascuna controllata da 1 giocatore. I giocatori dello stesso team vinceranno o perderanno come team. Gli obiettivi scenario e i punti vittoria si risolvono normalmente.

Tutti gli scenari dividono le forze di una nazione in due separate divisioni, rappresentate dai colori chiari e scuri delle basette di gioco. Tutte le squadre della Germania saranno grigie, con una divisione con basette grigio scuro, e l'altra con basette grigio chiaro. Allo stesso modo, tutte le squadre Americane saranno verdi, con una divisione con basette verde chiaro e l'altra con basette verde scuro.

All'inizio di un gioco a 4, i giocatori prima si dividono in 2 squadre di 2 giocatori ciascuno (consensualmente o casualmente). Poi ciascun prende il controllo di una divisione e diventa responsabile della preparazione e delle azioni di quelle unità.

Siccome i veicoli non sono caratterizzati da un colore, diventa necessario ricordare quali veicoli appartengono all'una o all'altra divisione. Nel maggior numero di scenari, i veicoli sono divisi tra le divisioni per tipo, dunque è facile ricordare. Negli scenari con molti veicoli, i giocatori possono caratterizzare con piccoli segnalini i propri veicoli.

Ordine dei Turni

Durante la Fase Azione, i team si alternano nel turno azioni, prima uno poi l'altro giocheranno i propri turni.





Come nel gioco normale, si continua così fin quando entrambi i team non hanno più azioni o scelgono di terminare la Fase Azioni, quindi si continua con la Fase di Stato.

L'iniziativa si applica a entrambi i giocatori del team, (cioè dividono la stessa carta iniziativa). Durante la Fase Azioni, i membri del team con l'iniziativa giocano per primi i loro turni, e scelgono insieme quale dei due giocherà la sua azione prima dell'altro. Dopo che ogni membro del team completa le proprie azioni, l'altro team decide chi giocherà prima dell'altro, etc.

Il numero di azioni che ogni membro potrà giocare è la metà di quelle previste dallo scenario (arrotondate per eccesso).

Esempio: siamo alla Fase Azioni dello scenario indicato. Marco e Lisa giocano come Germania, Filippo e Maria come America. Lo scenario indica che ogni squadra riceve 3 azioni per ogni turno azioni, e siccome si è in 4 si avranno 2 azioni per ogni giocatore. L'America ha l'iniziativa, e Filippo e Maria giocheranno le loro azioni prima della Germania. Filippo giocherà le sue azioni per primo, seguito da Maria. La Germania decide in quale ordine saranno giocati i turni. Lisa giocherà per prima, seguita da Marco. Adesso Filippo e Maria dovranno decidere chi giocherà per primo, e così via.

Se un membro del team dichiara di aver terminato la Fase Azioni, l'altro membro potrà continuare a giocare le sue azioni (la metà arrotondate per eccesso, previste dallo scenario) fino a quando termina le unità disponibili o decide di terminare la Fase Azioni.

Presca delle Decisioni e Divisione delle Risorse

I giocatori ricevono i comandi e i punti vittoria come team. Per esempio, se la Germania riceve 1 punto obiettivo comando, la Germania riceverà 1 comando, invece di 1 comando per giocatore.

I membri del team devono lavorare insieme, decidendo come meglio coordinare i propri sforzi e come allocare le risorse o giocare i punti comando o le carte Strategiche. Ciascun giocatore può spendere i comandi e attivare le proprie unità durante la Fase Azioni e di Stato a suo piacimento, e anche spendere i comandi disponibili senza il consenso dell'altro giocatore.

Comunque, le decisioni della Fase Comando (come quelle che riguardano l'iniziativa o le carte strategiche) devono essere prese di comune accordo. Se i giocatori non raggiungono un accordo in un tempo ragionevole, non giocheranno l'azione, e il gioco proseguirà.

Carte strategiche

Ciascun team pesca una sola carta strategica all'inizio

di ogni Fase di Stato (non una per ogni giocatore). Le carte strategiche sono piazzate nel Quartier Generale del team e possono essere utilizzate da entrambi i giocatori. Anche se i giocatori devono accordarsi su quale carta vorranno attivare durante la Fase Comando, ciascuna carta strategica individuale sarà soltanto considerata essere attivata da un membro del team, come accordo di entrambi i componenti. Gli effetti delle carte strategiche, incluse le carte strategiche piazzate nell'area di gioco della nazione, vengono applicati solo dal giocatore che ha attivato la carta (a meno che la carta prevede agevolazioni o diversi benefici per future carte strategiche, in quel caso gli effetti saranno fruiti da entrambi i giocatori).

Esempio: la carta strategica "duri veterani" scrive:

"Fase Comando: ricevi 2 fanterie regolari e piazzale in qualsiasi squadra indebolita". I due giocatori devono decidere su chi di loro deve attivare la carta. Il giocatore che attiverà la carta potrà solo piazzare le miniature sulle proprie squadre; non potrà piazzare alcuna miniatura nelle squadre dell'altro membro del team.

Trasferimenti di Squadre

I giocatori possono trasferire miniature tra squadre di diverse divisioni se esiste il consenso dell'altro componente.

Restrizioni ai Team

Ci sono alcune restrizioni su come le unità di ciascuna divisione possono interagire. (Da notare che queste restrizioni sono solo per gioco in team; non si sono conseguenze per il gioco a 2).

* Le unità di una divisione non possono stabilire una visuale per le unità dell'altra (per esempio, la visuale per una miniatura di mortaio di un giocatore non può essere stabilita da unità dell'altro membro). La stessa restrizione si applica quando si stabilisce una visuale in una direzione.

* Unità di una divisione non possono supportare un attacco in fuoco combinato con l'altra divisione senza pagare 1 comando. Il costo va pagato da ciascuno, come attacco combinato. Tuttavia, unità nello stesso esagono con un **ufficiale**, possono supportare l'altra divisione senza pagamento del comando. In qualsiasi attività in cui le forze dei 2 team interagiscono (come il fuoco combinato, l'assalto, o difesa per un assalto), la potenza di fuoco e copertura viene contata insieme in un unico lancio di dadi.

* Alla preparazione del gioco un giocatore può caricare le sue squadre sui trasporti dell'altro giocatore. Si potrà caricare o scaricare le unità normalmente, ma il trasporto va attivato dal possessore.

GIOCO A 3

Si gioca come il gioco a 4, solo che 1 nazione è controllata da un solo giocatore. Costui deve giocare come se giocasse in 2, con le regole viste per il gioco a 4.



I PEZZI DI GUERRA

Con le precedenti sezioni, si conoscono adesso i concetti fondamentali di come va giocato ToI. Questa sezione prenderà in considerazione i restanti elementi di gioco, come le speciali abilità di ogni miniatura, interpretare le carte Strategiche ed Operazionali, la specializzazione delle squadre, il terreno, e altro ancora.

LE MINIATURE

Il gioco contiene 17 differenti miniature, 8 per la nazione Americana e 9 per la Germania. Adesso, vedremo ciascuna di queste miniature e le rispettive abilità. Un sommario di queste caratteristiche se trova anche nelle schede di riferimento.

Fanteria Regolare



americani tedeschi

Peculiarità: nessuna

La fanteria regolare costituisce il grosso delle forze di un giocatore. Non sono ben addestrate per sferrare attacchi contro i veicoli, ed anche la potenza di fuoco contro la fanteria è piuttosto limitata. Tuttavia, la fanteria regolare possiede un valore incalcolabile per prendere e controllare posizioni cruciali, così come anche proteggere le proprie truppe più costose.

Abilità particolari: nessuna

Fanteria d'élite



fanteria d'élite
americana e tedesca

Peculiarità: nessuna

La fanteria d'élite rappresenta l'unità più coriacea in battaglia, meglio equipaggiata e con molta più esperienza della fanteria regolare. Queste miniature sono dei validi ostacoli per le squadre nemiche, ed essere spesso delle teste di ponte per gli attacchi di fanteria. Come la normale fanteria, non sono molto ben equipaggiate per combattere i veicoli.

Resistenza: ciascuna fanteria d'élite in una squadra, aumenta di +1 la copertura contro un attacco soppressivo.

Squadre mitragliatori



squadra mitragliatori
americane e tedesche

Peculiarità: fanteria con armi pesanti

Le squadre mitragliatori rappresentano miniature equipaggiate con armi pesanti. Queste miniature multiple hanno una maggiore potenza di fuoco contro le squadre nemiche, e possono partecipare a Fuoco di Opportunità più volte in un round.

Scelta Limitata di Azioni:

Una squadra equipaggiata **con armi pesanti**, come una squadra mitragliatori, non può optare per un'azione di Fuoco e Movimento e di Assalto.

Fuoco di Opportunità Rapido: se una squadra contenente una o più mitragliatrici è in modalità fuoco di opportunità, potrà eseguire un attacco in fuoco di opportunità **senza affaticarsi, cosa possibile solo per le mitragliatrici che partecipano all'attacco in fuoco di opportunità**. Lo stesso vale per il supporto di altri fuochi di opportunità, con fuoco combinato.

Quando si partecipa al fuoco di opportunità con altri tipi di unità sulla basetta, l'unità si affatica normalmente dopo l'attacco.

Quindi le mitragliatrici possono partecipare a più fuochi di opportunità nello stesso turno. Da notare che questi molteplici attacchi possono essere sferrati contro unità sempre diverse, perchè una squadra può condurre soltanto 1 fuoco di opportunità contro una particolare unità nemica attiva, durante la sua attivazione (vedere pagina 32).

Esempio: il tedesco piazza una delle sue squadre, costituita da 1 mitragliatrice e da 2 fanteria, in modalità fuoco di opportunità. Durante il turno dell'avversario, il giocatore esegue un fuoco di opportunità contro la squadra americana in movimento. Sceglie di far partecipare solo la mitragliatrice all'attacco di opportunità, così la squadra non si affatica e il segnalino di fuoco di opportunità resta attivato anche dopo l'attacco.

Dopo, il tedesco decide un altro fuoco di opportunità contro una diversa squadra americana in movimento.



Di nuovo il tedesco utilizza soltanto le mitragliatrici, e la squadra resta in modalità fuoco di opportunità dopo l'attacco.

Finalmente, per tentare di fermare un vicino movimento di carri americani, il tedesco decide ancora per il fuoco di opportunità. Questa volta il giocatore opta per un attacco dell'intera unità in fuoco di opportunità. Siccome anche le altre miniature partecipano all'attacco, non soltanto le mitragliatrici, la squadra tedesca resterà affaticata dopo l'attacco, e il segnalino di fuoco di opportunità deve essere capovolto.

Squadra Mortaio



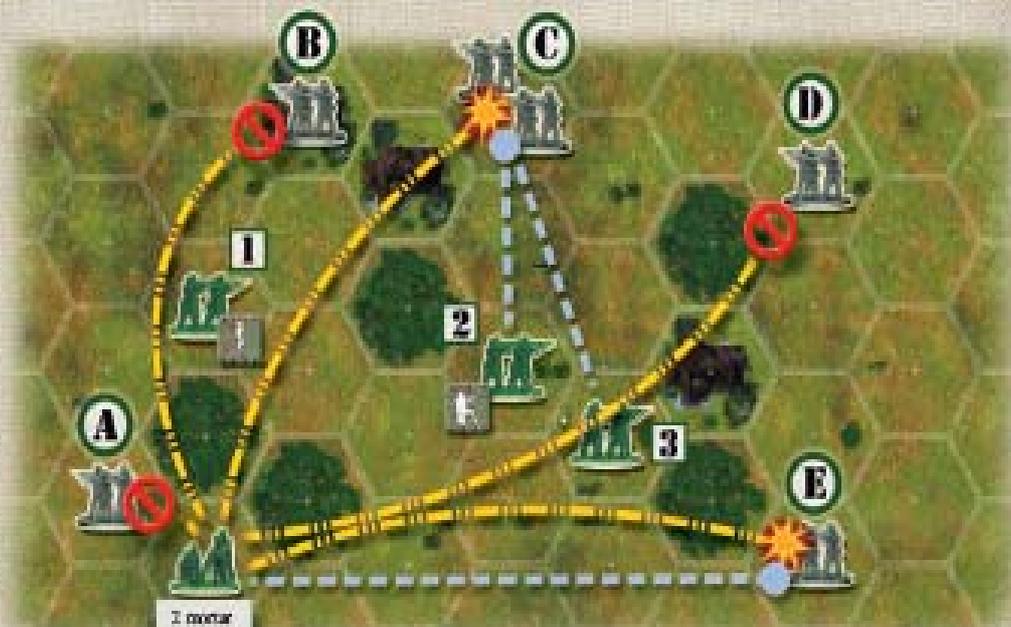
squadra mortaio
americana e tedesca

Peculiarità: fanteria con armi pesanti

Le squadre mortaio sono equipaggiate con piccoli lanciagranate balistici di copertura, che si utilizzano come pezzi di artiglieria minore sulla plancia. Queste importanti unità sono capaci di raggiungere le unità nemiche a lunghe distanze, da sicure postazioni.

Limitata Scelta d'Azioni: una squadra con **armi pesanti**, come un mortaio, non può utilizzare l'azione Fuoco e Movimento e l'Assalto.

ATTACCHI DI SQUADRE MORTAIO



Le squadre mortaio sono speciali nel senso che possono attaccare qualsiasi unità nella visuale di unità amiche non affaticata (sempre che l'unità obiettivo sia nel raggio d'azione del mortaio).

A) nemico adiacente: la squadra A non è un obiettivo possibile, perché i mortai non possono attaccare esagoni adiacenti.

B) nessuna visuale: anche se la squadra americana 1 è in vista della squadra B, è affaticata e non può stabilire una visuale ad un mortaio.

C) visuale: le squadre americane pronte 2 e 3 hanno la visuale della squadra C, dunque i mortai possono attaccare questo obiettivo.

D) nessuna visuale: la squadra D non è un possibile obiettivo di un mortaio, perché non è in vista di nessuna squadra americana.

E) visuale: la squadra E può essere attaccata perché è in vista della stessa squadra mortaio.



Attacco di area: a differenza delle altre miniature, i mortai non aprono il fuoco verso una unità obiettivo, ma piuttosto un intero esagono e tutte le unità che contiene, con un attacco di area. Diversamente dalle altre miniature, la forza dell'attacco di un mortaio dipende dall'attacco normale o soppressivo. Sulla scheda di riferimento del giocatore, si nota che la griglia di combattimento di un mortaio non è divisa con i normali valori fanteria/veicoli, ma secondo il tipo di attacco normale o soppressivo. Un attacco soppressivo è assai più efficace di un normale attacco.

	RANGE	FIREPOWER
S	8	4
N	8	2

la griglia di attacco di un mortaio

I dadi d'attacco lanciati da un mortaio per un attacco di area, colpiscono con un lancio di 5 e 6. Se combattono a lungo raggio il valore per colpire è soltanto 6.

Fuoco balistico: una squadra mortaio non necessita di una propria visuale dell'obiettivo, perché come arma balistica può attaccare oltre terreni che bloccano la visuale.

Se la squadra mortaio non ha la visuale diretta di un obiettivo, può utilizzare la visuale di una squadra amica non affaticata. Vedere il diagramma "attacchi squadre mortaio" per un esempio illustrato. Questa regola simula un attacco coordinato da comunicazioni radio tra il mortaio e la squadra amica che vede l'unità nemica.

I mortai non possono fare fuoco se si trovano in edifici o bunker, o non possono stabilire una visuale.

Distanza minima: un mortaio non può attaccare o supportare un attacco contro un esagono adiacente, e nemmeno possono contribuire alla potenza di fuoco per contrastare un assalto contro l'esagono in cui si trovano.

Impossibilità di fuoco di opportunità: un mortaio è impossibilitato al fuoco di opportunità (anche se altre miniature presenti in squadra possono).

Impossibilità di fuoco misto: per la natura di attacco di area, un mortaio non può attaccare insieme ad altri tipi di miniature, nello stesso modo delle miniature della propria squadra. Per esempio, se un mortaio è in una squadra con 2 fanterie, e un nemico è in vista della squadra, il giocatore deve decidere se attaccare con le 2 fanterie o con il mortaio.

Se una squadra è composta da 2 mortai (una comune composizione), la squadra può sparare con entrambe le miniature. Allo stesso modo, un mortaio può supportare un attacco concentrato con altri mortai.

Ufficiale



ufficiale americano e tedesco

Peculiarità: nessuna

Gli ufficiali rappresentano leader carismatici che danno alle unità maggiore coordinamento ed efficienza. Oltre a garantire alla propria squadra maggiore efficienza, un ufficiale può positivamente influire sul morale delle squadre che occupano il suo esagono.

Recupero veloce: durante la Fase di Stato, una squadra disgregata nello stesso esagono con un ufficiale rimuove il suo cartoncino, invece di trasformarlo in bloccata.

Recupero: una unità pronta, ma bloccata, nello stesso esagono con un ufficiale può essere attivata con un'azione di Fuoco Concentrato. La squadra sparerà con **mezzo potere di fuoco**.

Determinazione: una squadra nello stesso esagono con uno o più ufficiale riceve un +1 di copertura contro attacchi soppressivi.

Incremento di mobilità: una squadra con almeno 1 ufficiale aggiunge + 1 al suo movimento.

Camion



GMC CCKW 353 Americano Opel Blitz Tedesco

Peculiarità: camion da trasporto (2), veicolo leggero

I camion sono mezzi veloci e molto efficienti per trasportare velocemente truppe dal Quartier Generale, porti, e aree di stazionamento verso il fronte. A meno che si muovono lungo strade adeguate e sicure, tuttavia, sono veicoli lenti ed ingombranti che offrono una piccola protezione al proprio carico.

Trasporto: i camion trasportano e possono essere utilizzati da unità amiche.

Effettivo movimento su strada: quando muovono da un esagono contenete una strada ad un esagono adiacente alla stessa strada, spendono solo **1\3 dei punti movimento**. Quindi se un GMC americano (4 punti movimento) muove su una strada contigua per l'intero suo movimento può muovere fino a 12 esagoni.

Fragile: se un camion subisce un danno grave, viene immediatamente perduto.





Semicingolati



M3A1 americano SdKfz 251 tedesco

Peculiarità: Trasporto (1), veicolo leggero

I semicingolati sono veicoli molto più versatili che i camion quando muovono lungo percorsi accidentati, e proteggono meglio il proprio carico. In più sono dotati di armi leggere, rendendoli più efficaci da utilizzare nelle zone più calde.

Trasporto: i semicingolati trasportano e possono essere utilizzati da unità amiche.

Carri armati medi e pesanti



carro M4A1 Sherman americano



carro Panzer IV tedesco carro Tiger I tedesco

Peculiarità: carri armati, veicoli pesanti

I carri sono veicoli potentemente armati, dotati di armi devastanti. Molte importanti offensive nella Seconda Guerra Mondiale hanno visto i carri come forza principale.

Resistenza: provocare danni lievi con fuoco di opportunità non si provoca ad un veicolo pesante l'affaticamento (comunque, si infligge immediatamente una perdita di -1 al movimento, e -1 alla blindatura per la durata dell'attivazione, secondo gli effetti dei danni lievi).

Potenza di fuoco violenta: quando un carro attacca una squadra posizionata in un edificio o in un bunker il carro riceve un bonus di +3 alla potenza di fuoco e al proprio raggio d'azione.

Esempio: un carro Tiger I è attivato per portare un attacco concentrato contro una squadra posizionata in un edificio. Il raggio d'azione dei carri è di 8 e la potenza di fuoco è di 9 (invece del normale raggio di 5 e della potenza di 6).

Blitz: a differenza di altre unità, un carro può muovere attraverso (ma non può mai restare) in un esagono contenente unità nemiche (anche se l'attraversamento provoca un superamento della regola dell'accentramento). Il costo normale di un blitz è uguale al costo di un normale movimento aumentato di un punto per ogni unità nemica presente nell'esagono. Immediatamente dopo che un carro attivo utilizza il blitz in un esagono, ogni squadra nemica nell'esagono viene bloccata (non si hanno effetti per i veicoli, così come per le squadre trasportate in veicoli o trincerate o posizionate in un bunker). Le squadre già bloccate o disgregate non subiscono ulteriori effetti. Un carro non può mai terminare il proprio movimento in un esagono contenente unità nemiche.

Un tank che lancia un blitz è soggetto al fuoco di opportunità quando entra nell'esagono nemico. Le unità, in modalità fuoco di opportunità, attaccanti una unità nemica nel loro stesso esagono, si considerano in combattimento ravvicinato. Se un carro attivo è costretto a terminare il proprio movimento in un esagono occupato da nemici, subisce danni gravi dal fuoco di opportunità, e deve immediatamente indietreggiare nell'ultimo esagono nemico libero (senza costi di movimento), e sarà immediatamente affaticato, senza bloccare alcuna squadra come risultato del blitz.

Blindatura solida: alcuni carri (come il Tiger I tedesco) hanno questa caratteristica, con una blindatura difficile da penetrare. Quando un carro con blindatura solida viene attaccato, il possessore dell'unità può automaticamente cambiare uno dei suoi dadi di difesa in un 6, dopo il lancio dei dadi!

DIMEZZARE LA POTENZA DI FUOCO

In alcune situazioni, occorre dimezzare la potenza di fuoco. Se una unità supporta un attacco con il fuoco combinato, se è attivata con l'azione Fuoco e Movimento, se un veicolo è gravemente danneggiato, etc.

Non si può mai dimezzare la potenza di fuoco più di una volta. Se 2 o più effetti costringono a dimezzare la potenza di fuoco, non si può attaccare. Per esempio, un veicolo gravemente danneggiato non può supportare un attacco combinato.

Comunque, si dimezza la potenza di fuoco con arrotondamento per eccesso.





CARTE STRATEGICHE

La maggior parte degli scenari riconosce a ciascun giocatore uno o più mazzi di carte Strategiche. Questi mazzi rappresentano eventi esterni e sono eventi che i giocatori potranno utilizzare spendendo il relativo costo in punti comando, stampato su ciascuna carta. All'inizio del gioco, durante la Fase Stato, i giocatori pescheranno delle carte Strategiche dal mazzo e le piazzeranno scoperte nella propria area di Quartier Generale. Alcune di queste carte portano la scritta "Fase Azione" nella parte più alta del riquadro scritto,

ad indicare che tali carte possono essere attivate durante la Fase Azione. Altre carte Strategiche portano la scritta "Fase Comando" ad indicare che possono essere attivate soltanto durante il passaggio Spendere Comandi, nella Fase Comando.



Quando un giocatore gioca un'azione per attivare una carta Strategica disponibile, deve prima pagarne il costo comando. Se non può affrontare il costo della carta, il giocatore non potrà attivare la carta. Anche se gli effetti della carta sono normalmente spiegati sulla carta stessa, e questi effetti si inseriscono nelle regole generali del gioco, alcune poche carte possono eccepire queste regole. **Se una carta contraddice una regola di gioco, il contenuto della carta ha sempre la preferenza.**

"Piazzamento nella Propria Area di Gioco"

Mentre la maggior parte delle carte Strategiche sono rimosse dal gioco dopo l'utilizzo (si ripongono nella scatola), alcune che devono essere "pizzate nella propria area di gioco," non sono immediatamente scartate, ma pizzate scoperte nell'area di gioco del giocatore, e normalmente avranno effetti durevoli nel gioco. Il costo per queste carte viene pagato soltanto quando la carta viene attivata per la prima volta. Dopo che la carta viene piazzata nell'area di gioco del giocatore, il giocatore stesso potrà usufruire degli effetti senza costi aggiuntivi, fino alla fine del gioco, o fino a quando la carta viene scartata per aver prodotto i propri effetti. Dopo che l'ultima carta viene pescata dal mazzo, il mazzo non viene rimescolato. Semplicemente il mazzo non sarà più disponibile per il giocatore.

Tipi di Carte

Alcuni effetti fanno riferimento a certi tipi di carte in **carattere hold italic** (per esempio la carta "Supporto Aereo"). Queste, sempre fanno riferimento al titolo di un mazzo Strategico, e riguardano ogni carta del mazzo contenente quel nome.

Esempio: "priorità incrementata" riporta: "quando si attiva un'altra carta **Artiglieria**, il suo costo è ridotto

di 1 (fino a un minimo di 0)". Questa possibilità riguarda tutte le altre carte nel mazzo Artiglieria I e Artiglieria II.

Parola Chiave delle Carte Strategiche

Alcune regole, che riguardano gli effetti, sono riportate in dettaglio sulle carte. Per esempio, alcune carte, specie dei mazzi di Artiglieria e Supporto Aereo, permettono al giocatore attivo di portare attacchi dall'esterno della mappa. Queste regole per come sferrare un attacco dall'esterno utilizzano parole chiave che spieghiamo sotto.

Parola Chiave: "Stabilire un Contatto (X)"

Alcune carte prevedono di stabilire un contatto prima di procedere all'attacco. Questo per simulare un tentativo di stabilire un contatto con il Quartier Generale via radio, e le difficoltà di stabilire sufficienti priorità di battaglia per rispondere alla richiesta. Ecco come stabilire un contatto:

Quando una carta richiede di stabilire un contatto, la parola chiave è sempre seguita da un numero tra parentesi: **il numero obiettivo**. Il giocatore deve lanciare 1 dado. Se il risultato è uguale o più alto al numero obiettivo, il contatto è stabilito, e si possono eseguire gli altri effetti della carta.

Se non si stabilisce il contatto, non si risolvono gli effetti. In questo caso, il giocatore conserva la carta nell'area di gioco. **Una volta** durante ogni seguente round, come azione, il giocatore può di nuovo cercare di stabilire il contatto per risolvere gli effetti.

Quando il contatto è stabilito e gli effetti della carta applicata, questa va scartata.

Da ricordare che il giocatore non paga un costo comando daccapo per le carte poste nell'area di gioco.

Parola Chiave: "Esagono Obiettivo"

Alcune carte richiedono di stabilire un **esagono obiettivo** sulla plancia. Semplicemente occorre piazzare un cartoncino obiettivo su un esagono a scelta (o secondo quando dichiarato nella carta). Dopo aver piazzato il cartoncino si eseguono gli effetti della carta.



cartoncino obiettivo

Parola Chiave: "Determinare uno Spostamento"

Alcune carte richiedono di variare il piazzamento finale di un cartoncino obiettivo in seguito ad un attacco esterno, o altre funzioni simili che rappresenti una forza che entri in gioco dall'esterno (come paracadutisti, equipaggiamenti paracadutati, etc).

Questa variante è chiamato spostamento, che partirà sempre da un esagono obiettivo (indicato da un cartoncino) stabilito a priori dalla carta. Lo spostamento ha la potenzialità di muovere il cartoncino in una differente, finale, allocazione.



ESEMPIO DI UN ATTACCO DI ARTIGLIERIA DA FUORI MAPPA



Quando si lancia un attacco dall'esterno (grazie a una carta strategica), specifiche parole chiave suggeriscono al giocatore alcuni passaggi. Questo diagramma mostra i passi che l'americano fa, dopo aver pagato il costo per attivare la carta strategica di artiglieria "Copertura Continua".

A) Stabilire un contatto: per stabilire un contatto, il giocatore lancia 1 dado. Se il lancio è uguale o più alto del numero obiettivo (4 nell'esempio), il contatto è stabilito e si possono eseguire gli effetti della carta. Altrimenti, la carta viene piazzata nell'area di gioco, e il giocatore potrà utilizzare una delle 3 azioni dei round futuri per stabilire il contatto.

B) Esagono obiettivo: dopo aver stabilito il contatto, il giocatore sceglie un esagono obiettivo e vi piazza il relativo cartoncino. Anche se il giocatore può puntare qualsiasi esagono, sarà meglio scegliere un esagono entro la visuale di una propria unità, che nell'attacco avrà un inferiore numero di spostamento. Nell'esempio, il giocatore sceglie un esagono che la sua unità E vede normalmente, per cui il numero di spostamento è 4.

C) Determinare lo spostamento: dopo aver individuato l'esagono, il giocatore lancia 1 dado nero e 1 rosso. Il dado nero determina in che modo l'esagono obiettivo sarà spostato e di quanti esagoni, mentre il dado rosso determina quale direzione prenderà. Il giocatore lancia 3 sul dado nero, che è inferiore al numero di spostamento, dunque l'attacco sarà spostato di 3 esagoni.

Poi lancia 3 sui dadi rossi; il segnalino direzionale mostra che 3 sposterà l'attacco direttamente a destra. Fortunatamente per il giocatore americano, 2 squadre tedesche si trovano nell'esagono obiettivo finale.

D) Attacco soppressivo d'area: l'attaccante lancia un numero di dadi d'attacco uguale alla forza indicata dalla carta (4 nell'esempio), colpendo col lancio di 5 e 6. Ciascuna unità individualmente interessata dall'attacco di area, lancia i propri dadi di difesa. Nell'esempio, le 2 squadre nell'esagono obiettivo finale non hanno copertura, e non vengono lanciati dadi di difesa.

E, F e G) Area di Scoppio: questo attacco ha un'area di scoppio di forza 3. L'americano lancia 3 dadi d'attacco per ciascun esagono adiacente all'esagono obiettivo finale che contiene miniature, e colpisce col lancio di 5 e 6. Ciascuna unità individualmente interessata dall'attacco deve lanciare i propri dadi di difesa. Le squadre E e G sono soggette ad attacco soppressivo (anche se la squadra E è una squadra amica). L'unità F non è soggetta ad attacco soppressivo, perché i veicoli non sottostanno a questi attacchi. I dadi d'attacco di area di scoppio sono lanciati separatamente per ciascun esagono.



Lanciare per lo Spostamento

Prima di lanciare per spostare il cartoncino obiettivo, occorre stabilire un **numero di spostamento** dalle seguenti informazioni:

Nessuna visuale: se il cartoncino obiettivo si trova in un esagono senza la visuale di nessuna squadra pronta amica, il numero di spostamento è 6.

Visuale normale: se il cartoncino si trova nella visuale di una squadra amica pronta, il numero è 4.

Visuale aumentata: se il cartoncino obiettivo si trova in un esagono con la visuale di una squadra pronta accompagnata da un ufficiale, o il cartoncino si trova in un esagono contenente o adiacente ad una unità amica, il numero è 3.

Dopo aver determinato il numero di spostamento, si lanciano 2 dadi; 1 rosso e 1 nero.

- Per prima vedere il dado nero: se il risultato è **uguale o più alto** del numero di spostamento, l'attacco viene organizzato e il fuoco contro l'esagono obiettivo può essere pianificato. Ignorare qualsiasi risultato del dado rosso. Il giocatore può continuare e risolvere gli effetti della carta.
- Se il risultato è **inferiore**, l'attacco sarà spostato di tanti esagoni quanti il numero lanciato sul dado nero. Per determinare la direzione dello spostamento, vedere il risultato del dado rosso. Comparare il risultato con la bussola per determinare la direzione in cui l'esagono obiettivo va spostato dalla posizione originaria. In questo modo, il **dado nero** indicherà di **quanti esagoni** l'esagono obiettivo deve essere spostato (se possibile), e il **dado rosso** (insieme alla bussola) indicherà in **quale direzione** va fatto lo spostamento.

Esempio 1: il numero di spostamento è 6, e si lancia sul dado nero 5; l'attacco ha fallito l'obiettivo, e si sposterà di 5 esagoni lontano l'obiettivo scelto. Comparare il risultato del dado rosso con la bussola per determinare la direzione dello spostamento.

Esempio 2: se il numero di spostamento è 4, e il risultato lanciato sul dado nero è 2, l'attacco fallisce l'obiettivo, e sarà spostato di due esagoni lontano dall'esagono originario. Comparare il risultato del dado rosso con la bussola per determinare la direzione.

Esempio 3: se il numero di spostamento è 4, e il risultato del dado nero è 5, l'attacco ha successo colpendo l'esagono (anche 4 e 6 avrebbero prodotto gli stessi effetti).

Da notare che a peggiore visuale corrisponde una più grande possibilità di deviare dall'obiettivo iniziale.

Dopo aver determinato in quale esagono si sposterà l'attacco, risolvere gli effetti della carta strategica. Se l'esagono finale spostato cade fuori mappa o nei

mezzi esagoni di bordo mappa, la carta non produce ulteriori effetti, e si scarta.

Fuoco Amico: il giocatore che attiva la carta non può fermare gli effetti, anche se l'esagono obiettivo finale non è gradito. Ogni attacco esterno (come il fuoco di artiglieria) non distingue gli alleati dal nemico. Se unità amiche sono bersagliate dall'attacco esterno, devono accusare i danneggiamenti provocati dalla carta, come le unità nemiche.

Parola Chiave: "Attacco di Area (X)"

Sferrare un attacco di area contro l'esagono obiettivo con la potenza di fuoco indicata tra parentesi. Vedere le regole sull'attacco di area a pagina 32. Se un attacco di area non è dichiarato come soppressivo, va considerato come attacco normale. Attacchi d'area esterni (come quelli previsti dalle carte strategiche) colpiscono con 5 e 6, se non diversamente indicato dalla carta.

Parola Chiave: "Area di Scoppio"

Un attacco di area di scoppio colpisce tutti gli esagoni adiacenti l'esagono obiettivo. Questi esagoni adiacenti vengono colpiti con una forza indicata tra parentesi. (Da notare che soltanto l'esagono obiettivo stesso è colpito con la potenza di fuoco indicato dalle parole chiavi "attacco d'area"; solo gli esagoni adiacenti l'esagono obiettivo finale, con la potenza dell'attacco "di scoppio". Lanciare per l'area di scoppio separatamente per ciascun esagono adiacente. Se l'attacco all'area non è dichiarato come soppressivo, va considerato come attacco normale. L'attacco all'area di scoppio colpisce con 5 e 6, se non diversamente specificato.

CARTE OPERAZIONALI

Alcuni scenari permettono di utilizzare specifiche carte operazionali. Ciascuna di queste carte aggiunge allo scenario regole speciali. Queste regole possono riguardare varie cose come le condizioni atmosferiche, opzioni tattiche o di capacità di funzioni speciali, come la possibilità per una squadra di piazzare del filo spinato o del fumo sul campo di battaglia.

Esempio: la Guida specifica che nello scenario "Liberazione", il tedesco riceve la carta Operazionale "Difesa disperata". La carta recita: "la tua squadra può attaccare con mezzo potere di fuoco (arrotondato per eccesso) quando è bloccata o disgregata. Le squadre con un ufficiale non aggiungono nessun ulteriore beneficio". Il tedesco beneficia di questi effetti per tutto lo scenario.



Quando uno scenario concede una o più carte Operazionali, cercare queste carte all'inizio del gioco e piazzarle nella propria area di gioco.

Alcune carte Operazionali avranno effetti per entrambi i giocatori, quindi leggere e comprendere tutte le carte.





SQUADRE SPECIALIZZATE

Alcuni scenari assegnano alle nazioni varie squadre specializzate. Queste rappresentano funzioni o speciali attrezzature assegnate alla squadra.

Durante la preparazione, quando una nazione è assegnataria di segnalini di specializzazione, il giocatore deve decidere quali squadre saranno specializzate. Ciascuna squadra scelta riceve il corrispondente segnalino di specializzazione, che va piazzato nell'opportuna protuberanza sulla basetta della squadra. Questo serve a facilitare ad entrambi i giocatori di quale specializzazione è capace la squadra. (Una squadra che contiene miniature con **armi pesanti**, come un mortaio o una mitragliatrice, non possono mai essere assegnatarie di specializzazione).

Unità con specializzazione sono spesso chiamate con la propria specializzazione. Per esempio, squadra con la specializzazione ingegnere è contrassegnata come "squadra ingegnere"; una specializzazione medico contrassegna una "squadra medica".

Se non previsto diversamente, le normali abilità delle miniature di una squadra specializzata, non sono intaccate per nulla dalla specializzazione. Una squadra specializzata può essere attivata, muove, e attacca come una squadra simile senza specializzazione.

Effetti delle Specializzazioni sullo Scenario

Ogni specializzazione possiede alcune caratteristiche di base che vanno utilizzate in qualsiasi scenario. Alcuni scenari, comunque, riconoscono al giocatore con alcune carte Operazionali, anche ulteriori caratteristiche ad alcune specializzazioni. Alcuni scenari possono garantire alle squadre specializzate, caratteristiche uniche per quello scenario.

Per esempio, una squadra ingegneri è sempre abilitata a costruire trinceramenti sulla plancia, ma la carta Operazionale "Creare Fumo", riconosce anche alla squadra, la possibilità di utilizzare granate speciali per oscurare la visuale al nemico (leggere gli effetti del fumo, a pagina 47).

Caratteristiche di Base delle Specializzazioni

Le squadre specializzate possiedono le seguenti caratteristiche, senza tener conto dello scenario giocato.

Ingegnere

Una squadra ingegneri può:



Costruire trinceramenti: durante la Fase Azione, come azione, una squadra ingegneri può essere affaticata per creare una trincea nell'esagono in cui si trova. Semplicemente si piazza nell'esagono un segnalino trincea.

Il giocatore può scegliere, nella stessa azione, di trincerare la squadra ingegneri. Maggiori informazioni sul trinceramento a pagina 46.

Un esagono non può contenere più di 3 fortificazioni (trincee e bunker). Se già esistono 3 fortificazioni non se ne possono costruire altre. Le trincee non possono essere costruite in esagoni con fiumi, laghi o edifici.

Anti carro:



Una squadra anticarro è capace di effetti più devastanti per gli attacchi contro veicoli.

Armi che penetrano le blindature: in tutti gli attacchi contro i veicoli (anche quando supportano un attacco), una squadra anticarro ha un raggio di 3 e una potenza di fuoco di +3.

Esempio: una squadra anticarro di 4 fanterie regolari attacca un Panzer IV lontano 5 esagoni. Siccome il raggio d'azione di una squadra anti carro è 3 (invece di 1), il tank è sotto attacco a lungo raggio, e la squadra lo colpisce con 6. La squadra ha una potenza di fuoco di 7 (4 per le miniature che compongono la squadra, +3 data dalla specializzazione).

Lanciafiamme



Una squadra lanciafiamme è devastante nei combattimenti ravvicinati.

Morte di fuoco: quando un lanciafiamme attacca una unità nemica **adiacente**, guadagna **+2 potenza di fuoco**, e l'obiettivo subisce **-5 di copertura** (fino a un minimo di 0). (Da notare che i carri armati non subiscono queste penalità). Da ricordare che ogni attacco contro unità adiacente è da considerarsi attacco ravvicinato, con un risultato buono per i neri, di 4, 5 e 6.

Medici



Una squadra medica può rinvigorire un'unità nell'esagono, ed è capace di risollevarne una squadra che ha subito delle perdite durante un normale attacco.

Bendaggio: i medici, e qualsiasi squadra nello stesso esagono con una squadra con almeno un medico, guadagna +1 di copertura contro un normale attacco.

Cura: durante la Fase Azione, con un'azione, una squadra medico può affaticarsi per medicare una squadra indebolita nello stesso esagono (compresa la stessa squadra medica).

Curare una squadra in questo modo:

1. prima, il giocatore attivo annuncia che, come azione, impegnerà la squadra per curare un'altra nello stesso esagono, indicando quale squadra riceverà le cure. Se si desidera si può curare la stessa squadra medica.
2. lanciare 1 dado: con 4, 5 e 6 il giocatore ripristina una miniatura di **fanteria regolare** (senza considerare di quale tipo sia la miniatura persa precedentemente). Con qualsiasi altro risultato, le cure non hanno effetto



e la squadra medica resta affaticata senza aver giovato.

Una squadra indebolita può continuare a ricevere cure da squadre mediche allo stesso modo, fino a quando restano spazi vuoti sulla bassetta. Da notare che i medici non possono mai curare squadre vuote poiché le basette vuote vengono rimosse dal gioco, appena l'ultima miniatura viene distrutta.

Altre Regole per le Specializzazioni

Ecco le regole aggiuntive riguardo le specializzazioni:

- Una squadra non può avere più di 1 specializzazione.
- Una squadra con specializzazione non può scambiare miniature nella fase di Stato.
- Una squadra mantiene tutte le proprie capacità senza tener conto del numero di miniature che restano nella squadra. In altre parole, una squadra specializzata indebolita utilizza le sue capacità speciali come una squadra a piene forze.
- Una squadra con specializzazione non può utilizzare le sue capacità speciali e/o compiere azioni quando è bloccata o disorganizzata.

TERRENI

I vari tipi di terreno previsti hanno un significativo impatto sul gioco. Ciascun tipo di terreno è descritto in dettaglio sotto, inclusi gli effetti del terreno sul movimento, sul blocco della visuale, etc. La lista riguarda sia i terreni stampati sulla mappa, sia i segnalini terreno in dotazione, piazzati sulla mappa all'inizio dello scenario, così anche si spiegano le altre caratteristiche che sono implementate dalle carte Operazionali, come il filo spinato, il fumo, le mine, etc.

Un tipo di terreno in un esagono, si considera che copra l'intero esagono, senza tener conto dello spazio che occupa. Per esempio, se la visuale è oscurata da un'area parzialmente occupata da alberi, quando disegni di alberi non sono totalmente presenti, l'esagono si considera essere un bosco, con la visuale bloccata.

Le informazioni su ciascun tipo di scenario vanno interpretate nel modo seguente:

Terreni che bloccano: quando un terreno è considerato bloccante, limiterà la visuale quando le unità sono allo stesso livello, o sarà preso in considerazione come "ostacolo più vicino" quando si determina la visuale tra unità su differenti elevazioni (vedere pagine 24-25)

Costo in movimento: questo è il costo che va pagato per entrare nel terreno. Se non si può affrontare il costo, non si potrà entrare nell'esagono.

Copertura: questo è il numero dei dadi rossi di copertura che il terreno offre alla squadra attaccata.

Regole speciali: le uniche regole per i terreni sono queste

LISTA DEI TERRENI



LIBERO

Visuale bloccata: no
Costo movimento: 1
Copertura: nessuna



ACCIDENTATO

Visuale bloccata: no
Costo movimento: 2 per le squadre, 1 per i veicoli
Copertura: 1



BOSCO

Visuale bloccata: sì
Costo movimento: 2 per le squadre, 3 per i veicoli
Copertura: 2



STRADA

Visuale bloccata: dipende dal terreno sottostante
Costo movimento: 1 per entrare, senza tener conto

del tipo di terreno sottostante, e per ogni contiguo esagono contenente una strada, quando si proviene da esagono con strada. Se una unità non muove lungo una strada contigua, il costo per entrare in un esagono con strada dipende dal terreno sottostante.

Copertura: uguale al terreno sottostante

Regole speciali: "la strada" è un tipo di terreno solo per propositi di movimento. Gli esagoni strada hanno la visuale e la copertura che dipende dal terreno sottostante (esagono libero, accidentato, bosco).



FIUME

Visuale bloccata: no
Costo movimento:
Guadabile: 2 per le squadre, 4 per i veicoli
Pieno: 3 per le squadre, i veicoli non possono entrare
Profondo: impassabile
Copertura: nessuna



LAGHI

Visuale bloccata: no
Costo movimento: impassabile
Copertura: nessuna



PONTE

Visuale bloccata: no
Costo movimento: 1
Copertura: 1
Un ponte è contiguo ad una strada che unisce.



montagna di livello 1



montagna di livello 2

MONTAGNE

Visuale bloccata: si, se ha livello più alto tra le unità. No, se le due unità sono su montagne dello stesso livello. Nel caso una unità sia su montagne a diverso livello dell'altra unità vedere se la montagna costituisce "ostacolo più vicino" (vedere pagina 24).

Costo movimento: 1 per unità che provengono da un esagono più alto. 2 per unità che entrano verso un esagono più alto.

Da notare che (come per tutti i tipi di terreno) una unità che muove su una strada contigua, ignora gli effetti della salita, e muove con 1 punto.

La parte di un esagono che si affaccia su un esagono di livello 2, è considerata strapiombo. Uno strapiombo è impassabile.

Copertura: nessuna

Regole speciali: se una unità attaccante si trova a livello più alto del suo obiettivo, riceve +1 come raggio d'azione.



EDIFICIO

Visuale bloccata: si
Costo movimento: 2 anche se l'esagono contiene una strada. I veicoli non possono mai entrare in un esagono con edificio, anche se è attraversato da una strada.
Copertura: 3

FORTIFICAZIONI, OSTACOLI E COPERTURE

Alcuni scenari invitano i giocatori a creare la plancia con vari elementi di fortificazione e ostacoli. In più, alcuni elementi di fortificazione possono essere create durante il gioco da alcuni tipi di unità (come una squadra ingegneri, quando costruisce una trincea), e alcuni ostacoli o fortificazioni possono essere rimossi o creati dai giocatori con le carte Operazionali assegnate dallo scenario.



TRINCERAMENTI

Una squadra in un esagono con trincea può spendere 1 punto movimento per trincerarsi. Allo stesso modo, una squadra può lasciare una trincea pagando 1 punto.

Quando si entra, semplicemente si piazza la squadra sul segnalino. Una trincea serve soltanto 1 squadra. I veicoli non possono trincerarsi.

Una squadra in trincea guadagna **+2 in copertura** oltre alla copertura offerta dal terreno.

Il massimo di elementi di fortificazioni o bunker per esagono è 3.

Uscire da una trincea espone al fuoco di opportunità avversario.



BUNKER

Una squadra in un esagono con bunker può spendere 1 punto movimento per entrare. Quando si entra, semplicemente si piazza la squadra sul segnalino.

Il bunker ricovera soltanto 1 squadra. I veicoli non possono entrare.

Una squadra in un bunker guadagna **+6 in copertura** oltre alla copertura offerta dal terreno.

Il massimo di fortificazioni per esagono è 3.

Uscire dal bunker espone al fuoco di opportunità.



FILO SPINATO

Le squadre non ingegnere e i **veicoli leggeri** che entrano in un esagono con filo spinato,

devono immediatamente terminare il proprio movimento. Una squadra che attacca da un esagono con filo spinato **dimezza il suo potere di fuoco**. L'unità può uscire dal filo spinato senza penalità.

Massimo 1 filo spinato per esagono.

Rimuovere il filo spinato:

- durante l'Avanzata, Fuoco e Movimento e l'azione di Assalto, un tank o gli ingegneri possono spendere 2 punti movimento, per rimuovere



il filo spinato dall'esagono in cui si trovano.

- Se un attacco di area (normale o soppressivo) ottiene **3 o più successi** contro un esagono con filo spinato, il segnalino va rimosso.



CAVALLI DI FRISIA

Un veicolo non può entrare in un esagono con cavalli di Frisia **a meno che inizia il**

movimento da un esagono adiacente. Non appena un veicolo entra in un esagono con cavalli di Frisia **deve arrestare il movimento.** I veicoli possono lasciare l'esagono normalmente. Le squadre non subiscono gli effetti dei cavalli di Frisia.

I cavalli di Frisia aumentano di +1 la copertura delle squadre.

Massimo 1 cavallo di Frisia per esagono.



CAMPI MINATI

Se una unità entra in un esagono con campi minati, deve arrestare il proprio movimento e rischiare delle perdite.

Lanciare 4 dadi d'attacco, e con 4, 5 e 6 si infligge un colpo all'unità (non si lanciano dadi di difesa).

Questo affatica l'unità. Squadre con ingegneri non rischia perdite, ma resta affaticata. Le unità che attaccano da un campo minato dimezzano la potenza di fuoco. Una unità che muove da un campo minato, può muovere solo in un esagono adiacente durante la sua attivazione, senza tener conto dei punti movimento disponibili.

Massimo 1 campo minato per esagono.



FUMO

Ogni esagono che contiene smog non permette la visuale, e offre +2 in copertura ad ogni unità nell'esagono. Le unità

che attaccano da un esagono con fumo **dimezzano la potenza di fuoco.**

- Lo smog non può essere piazzato in un esagono con edificio, e in ogni altro esagono può esserci 1 solo segnalino fumo.
- Il segnalino va rimosso nella successiva fase di Stato.
- Se una squadra esegue un assalto, o supporta un assalto, **da un esagono fumo, non dimezza** la propria potenza di fuoco.
- Una unità che si difende da un assalto in un esagono con fumo, dimezza la sua potenza di fuoco e riceve +2 in copertura. Se una squadra assalta, o supporta un assalto, un esagono con fumo, dimezza la potenza di fuoco e **non** riceve la copertura. Da notare che una squadra non

può supportare un assalto contro un esagono con fumo, se costretta a dimezzare la sua potenza di fuoco due volte.

LIMITI AI COMPONENTI

I giocatori non sono limitati nei numeri di dadi, attivazione di cartoncini, segnalini danni, condizioni, comando e controllo. Se si esauriscono quelli disponibili, si possono rimpiazzare (con carta, altri segnalini, etc). Tutti gli altri componenti sono limitati a quelli disponibili nel gioco.

CORREZIONI NELLE CARTE

Prima che il manuale sia stato stampato, sono stati rilevati errori su 3 carte. Il testo riposato va corretto in questa maniera:

Carta Strategica "alla riscossa": Fase Azione: piazzare 2 segnalini squadra nascosta su 2 squadre amiche che si trovano nello stesso esagono. Non si possono scegliere squadre adiacenti al nemico.

Carta Operazionale "mimetizzazione": le squadre nascoste non sono rivelate quando sparano, a meno che l'attacco infligge 2 o più colpi al nemico.

Carta Operazionale "tempo doppio": quando una delle proprie squadre è attivata con l'azione Avanzata, riceve +2 punti movimento.

ALTRO SU TIDE OF IRON

Preghiamo di visitare il sito web della Fantasy Flight's per maggiori contenuti sul gioco inclusi esempi, nuovi scenari, chiarificazione delle regole e domande, etc etc etc...

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM





INDICE



- Fase azione, 10-13
Turno azione, 10
Azione attivare carta Strategica, 11
Attivare unità, 10
Azione Avanzata, 10
Specializzazione anti carro, 44
Attacco di area, 32
Valore di blindatura, 27
Artiglieria, 41-43
Azione Assalto, 12
Risolvere un assalto, 33-34
Sequenza d'attacco, 27
Forza d'attacco, 27
Esagono cieco, 24
Costruire squadra, 8
Strapiombo, 46
Calcolo dei modificatori, 35
Perdite, 28
Ostacolo più vicino, 24
Combattimento, 22-34
Fuoco combinato, 29-31
Comando, 14-15
Fase comando, 14-15
Limite ai componenti, 47
Squadra nascosta 35-35
Azione Fuoco Concentrato, 11
Copertura, 24, 45-47
Danni, 28
Forza di difesa, 27
Definizione dei termini di base, 8
Zona di spiegamento, 9
Lancio dei dadi, 32
Disgregamento, 29
Divisione, 9, 35
Spostamento, 41-43
Altitudine, 24-25, 35, 22-23
Fanteria d'élite, 37
Ingegneri, 44
Trinceramento, 46
Stabilire contatto, 41
Affaticata, 10
Azioni affaticanti, 12
Abilità delle miniature, 37-40
Azione Fuoco e Movimento, 11
Potenza di fuoco 22-27
Lanciafiamme, 44
Fortificazioni, 46-47
Gioco a 4, 35-36
Round di gioco, 10-17
Mezzo esagono, 18
Semicingolato, 40
Potenza di fuoco dimezzata, 40
Danni gravi, 28
Armi pesanti, 9, 44, 11, 12
Veicoli pesanti, 40
Colpo inferto, 27
Quartier generale, 6-7
Iniziativa, 7
Unità capofila, 29
Danni lievi, 28
Visuale, 23-26
Squadra mitragliatori, 37
Medici, 44-45
Campi minati, 47
Mortaio, 38-39
Movimento 18-21, 45-46
Fuoco normale, 28
Bussola, 43
Controllo obiettivi, 14
Ostacoli, 46-47
Attacchi esterni, 41-43
Ufficiali, 39
Carte Operazionali, 43, 7, 47
Fuoco di opportunità, 32, 12, 11, 16, 19
Bunker, 46
Bloccata, 29
Effetto plateau, 25
Scheda di riferimento, 18
Area di gioco, 6-7
Azione preparazione fuoco di opportunità, 11
Raggio d'azione, 22-23, 27
Filo spinato, 46-47
Fanteria regolare, 37
Rifornimenti, 16-17
Preparazione, 7-9
Fumo, 47
Azioni speciali, 12
Specializzazioni, 9, 44-45
Basette, 9, 35
Condizioni, 29
Trasferimenti, 16-17
Limite di accentramento, 9, 34, 16, 40, 20
Fase di Stato, 16-17
Carte Strategiche, 11, 15, 41, 7, 16, 47, 41-43
Lanci d'attacco favorevoli, 27
Fuoco soppressivo, 28-29
Cavali di Frisia, 47
Carri, 40
Esagono obiettivo, 41
Terreni, 45-47
Gioco a 3, 36
Conflitti simultanei, 35
Trasporto squadre, 20-21
Camion, 39
Punti vittoria, 15
Area di scoppio, 3
Vincere il gioco, 17



DOMANDE FREQUENTI

Può una squadra disorganizzata essere oggetto di attacchi dei mortai e della artiglieria?

Si.

Se la mia squadra è bloccata ma esiste un ufficiale nello stesso esagono, la squadra partecipa a difesa di un assalto con metà forza o con piena forza?

Piena potenza di fuoco.

Quando una unità compie un assalto da filo spinato, attacca a pine forze o no?

Mezzo potere di fuoco.

Il filo spinato viene distrutto da un attacco d'area che causa 3 o più colpi favorevoli. In seguito ad attacco normale? E possono essere cumulativi i colpi inferti, oppure tutti in un unico attacco?

Il filo spinato viene distrutto da almeno 3 colpi inferti sia da attacco normale che soppressivo, ma devono essere causati tutti insieme in una sola volta (cioè, gli attacchi devono provenire da una singola e unica area d'attacco).

Come attua un lanciafiamme, la sua capacità "fuoco di morte" quando la squadra è adiacente ad un nemico e combina il fuoco con altre unità amiche che sono in un normale raggio d'azione?

Il lanciafiamme può sempre utilizzare la sua capacità. I lanciafiamme guadagna +2 potenza di fuoco e l'avversario -5 di copertura. L'attacco contro unità adiacenti è anche considerato in normale raggio d'azione, con i dadi d'attacco che infliggono colpi con il risultato di 5 e 6.

Cosa accade se si assalta un esagono con squadre nascoste e rivelate?

Le unità nascoste possono scegliere di rivelarsi e partecipare alla battaglia. Se scelgono di non rivelarsi, non possono partecipare alla battaglia (cioè, non aggiungono la propria potenza di fuoco, i dadi di difesa e nemmeno subiscono perdite). Se l'attaccante vince l'assalto, ogni squadra nascosta viene immediatamente rivelata e deve ritirarsi come normale.

Un attaccante in un assalto non riceve la copertura del terreno. Può una squadra medico utilizzare la propria capacità di bendaggio in un assalto?

La squadra che difende sì. Una squadra medico che assalta, no.

Quando o scenario richiede che una unità controlli un trinceramento o un bunker, devono prendere possesso della fortificazione o soltanto dell'esagono?

Solo dell'esagono.

Se una squadra assalta con successo un esagono con trincea bunker, può muovere nella fortificazione quando si muove nell'esagono?

No.

Che cosa accade se non sia hanno abbastanza miniature di quelle che si ricevono come rifornimento?

Ogni volta che si ricevono rifornimenti si può sostituire una regolare fanteria con ogni altro tipo di miniatura (o 2 fanterie per una unità composta da 2 figure).

